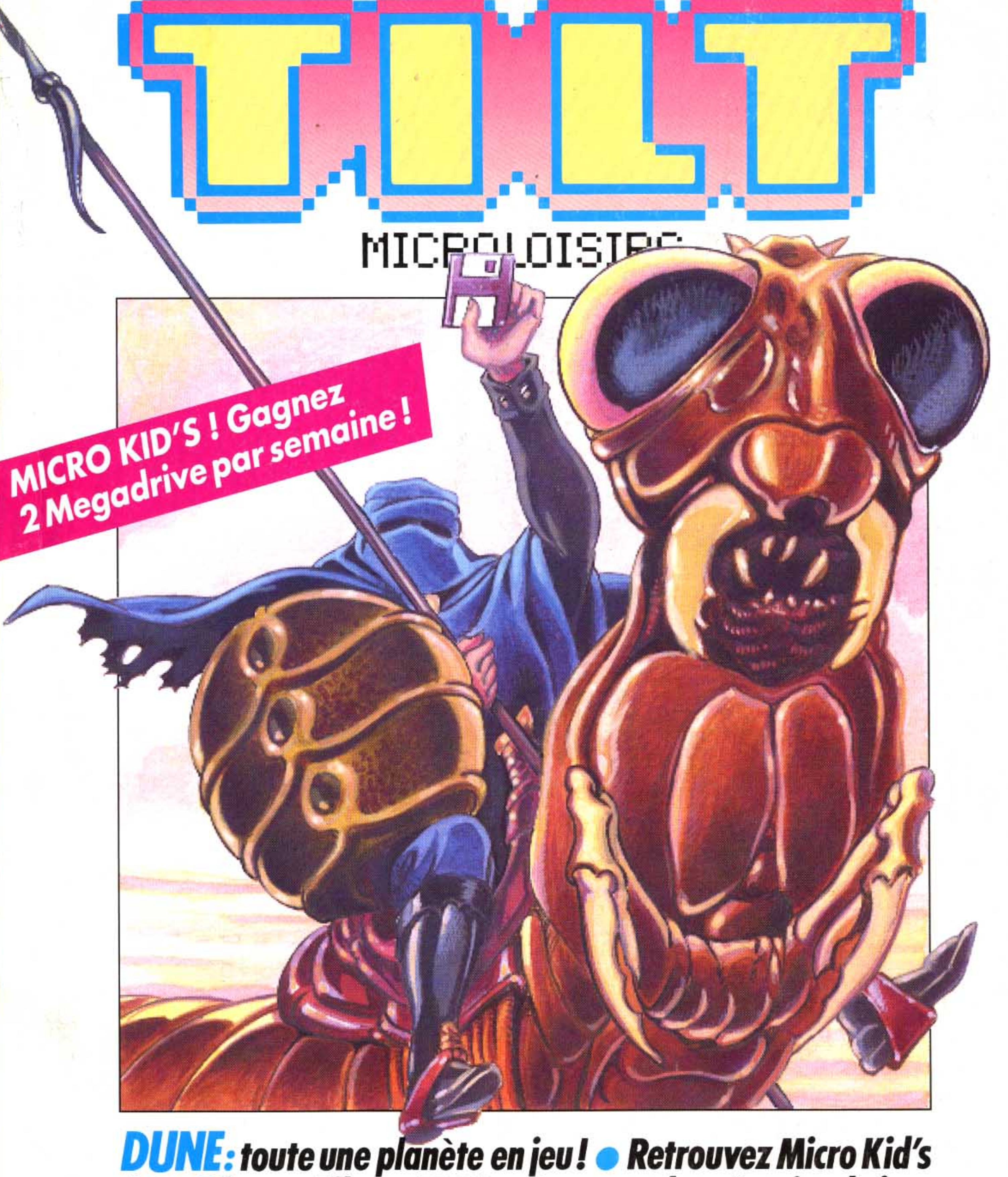
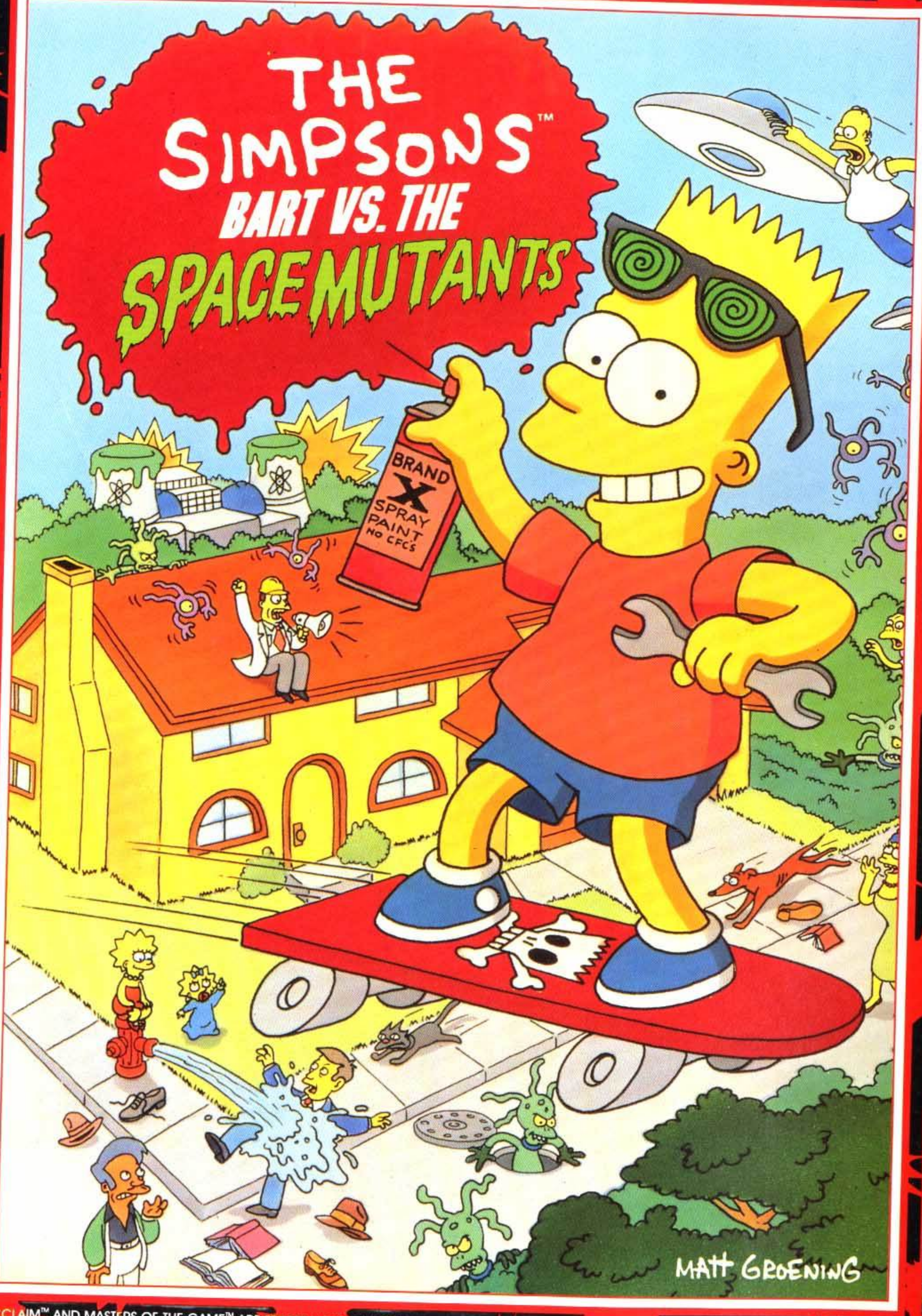


DUNE : toute une planète en jeu ! • Retrouvez Micro Kid's dans Tilt ...et Tilt sur FR3 ! • Concours de scénarios de jeu : 2e partie • VROOM, vainqueur du championnat de F1 ! • Banc d'essai : FM Towns, le Killer nippon • 3615 Tilt : gagnez des consoles de jeu !

L 2207 - 94 - 25,00 F

N°94 OCTOBRE 1991. 25 F. BELGIQUE : 175 FB. SUISSE : 7,50 FS. CANADA : 6,50 $ CAN. MAROC : 39 DH. ESPAGNE : 750 PTAS. ISSN 073-6968


THE SIMPSONS™
BART VS. THE
SPACE MUTANTS
BRAND X SPRAY PAINT NO CFC'S
MATT GROENING



SALUT LES KIDS!

C'est BART SIMPSON qui vous parle. J'ai un secret très important à vous révéler.

LES EXTRA TERRESTRES ENV HISSENT NOTRE BONNE VILLE DE SPRINGFIELD!

Vous avez bien entendu: ceux sont d'immondes mutants, gluants, venus d'une autre planète.
Ils tuent les braves citoyens de SPRINGFIELD, et prennent leur apparence.
Ils préparent une arme terrible.
C'EST PAS COOL ÇA COMME PLAN.
Grace à mes lunettes à rayons X, je suis le seul qui peut les démasquer.
Avec ma bombe de peinture, mon skate-board, et mes jouets je dois les arrêter. Heureusement toute ma famille va m'aider.

AIDEZ MOI A SAUVER LA TERRE **EN ACHETANT CE JEU.**

MERCI LES KIDS!

MATT GROENING

CBM AMIGA ATARI ST AMSTRAD





TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Philippe Seiler

Chef de rubrique
Mathieu Brisou

Maquette
Christine Gourdal et Marie-José Estevens

Photographes
François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat
Juliette van Paaschen

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Marina Capelle, Jean-Jacques Caron, Daniel Clairet, Daniel Cuirot, Laurent Decomble, Laurent Defrance, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille (chef de rubrique PC), François Hermellin, Jean-Loup Jovanovic, Juju, Guillaume Le Pennec, Olivier Martinerie, Brigitte Najac, Josette Piccioli, Bruno Roitel, Jérôme Tesseyre.

MINITEL 3615 TILT
Marie Poggi

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

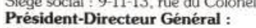
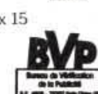
Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes,
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.Tél. : (1) 46 38 13 90.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Marcella Briza

Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo

Fabrication
Jean-Jack Vallet

Éditeur
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Président-Directeur Général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger


Tirage de ce numéro : 120 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre, Imaciel.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 3e trimestre 1991
Photocomposition et photogravure : Digitec-Graphotec, Photogravure de l'Ouest et EPS.
Imprimeries : Sims, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

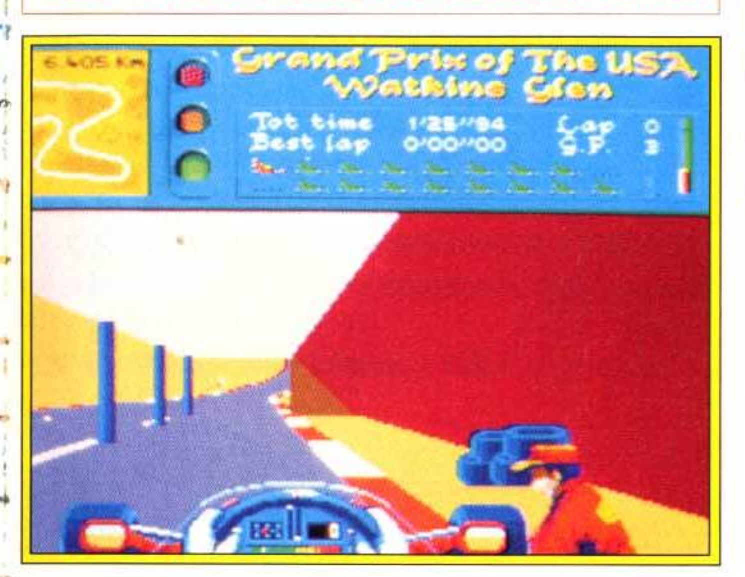
Sommaire

N° 94

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 34 et 37 et un encart abonnement jeté. Un poster est situé entre les pages 116 et 117.

tement de la même façon que les Français de Delphine. Et, si votre imagination bouillonne d'idées, n'hésitez pas à participer au concours. Une occasion d'entrer dans le monde fabuleux des créateurs de jeux !

Le grand concours de création de jeu vidéo-micro est prolongé jusqu'au 30 novembre.



Vroom, deux ans de travail et, à la clé, une simulation époustouflante.



Ne ratez surtout pas l'émission la plus géniale de la rentrée, tous les mercredis sur FR3 entre 17 h 15 et 18 h ! On y parle de jeux, de consoles, de micros, l'équipe de Tilt y présente des reportages, des interviews, des trucs et des astuces, le top de la semaine, et vous y retrouvez tous les hits de Tilt.
Et ce n'est pas tout : chaque semaine, il y a deux Megadrive à gagner !
Tilt à la télé, c'est toujours plus avec Micro Kid's !

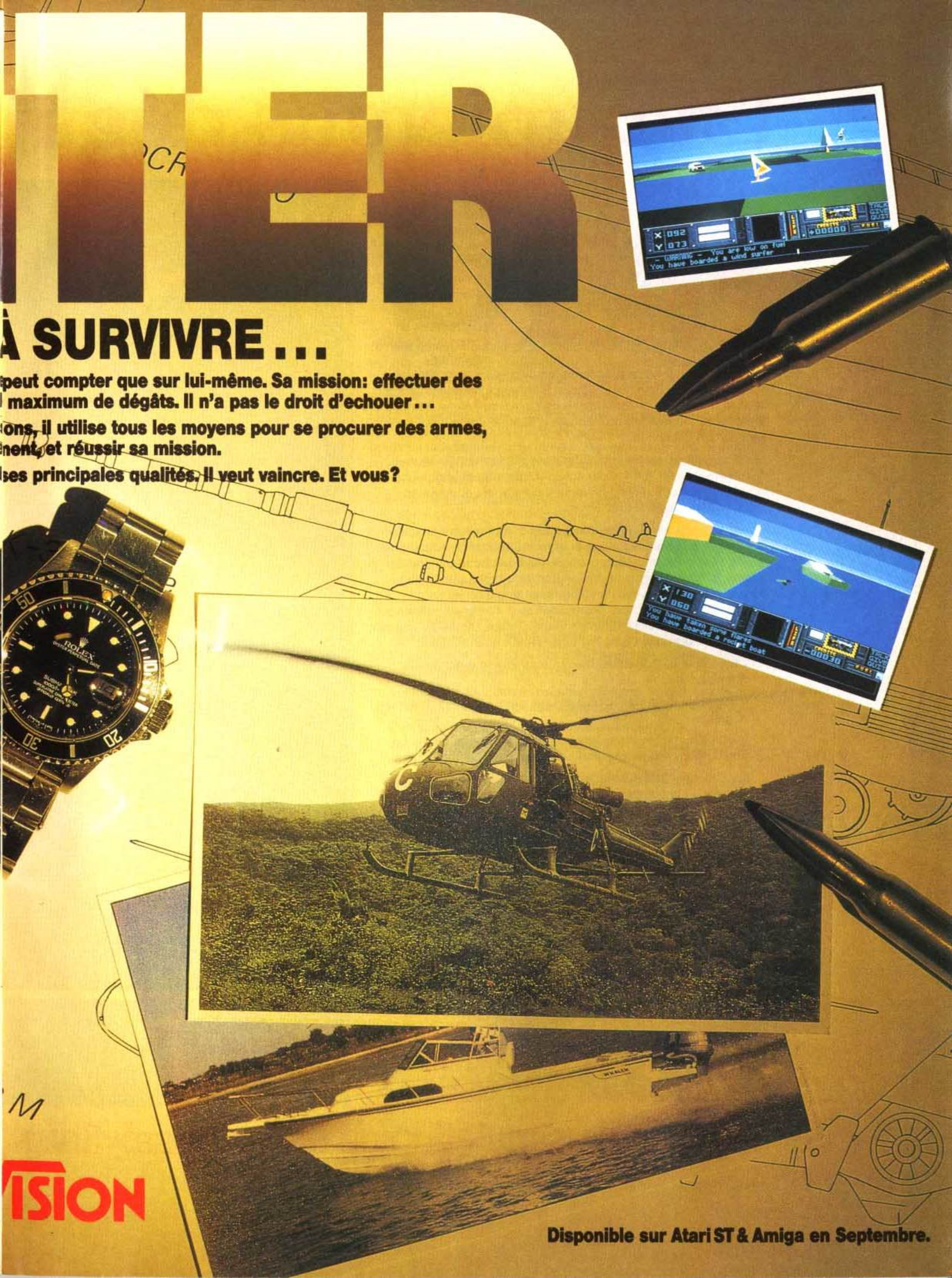


Tilt à Micro Kid's : l'équipe sous les sunlights...

Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = de 500 à 999 F, G = de 1 000 à 1 499 F, H = de 1 500 à 1 999 F, I = de 2 000 à 3 000 F.



You have destroyed a rocket launcher for 30 credits
You have entered a hangar
You have boarded a helicopter
WARNING - You are low on fuel
HUN
ENTRAÎNÉ
L'agent spécial d'intervention Hunter est seul. Il
raids en territoire ennemi et y occasionner
Evoluant dans un fascinant univers en trois
se déplacer
La rapidité, la volonté et le courage
MISSION
394-KST-9S
CODENAME
H·U·N·T·E·R



TER
À SURVIVRE...
peut compter que sur lui-même. Sa mission: effectuer des
maximum de dégâts. Il n'a pas le droit d'echouer...
ons, il utilise tous les moyens pour se procurer des armes,
nent, et réussir sa mission.
ses principales qualités. Il veut vaincre. Et vous?
- WARNING - You are low on fuel
You have boarded a wind surfer
You have taken some flares
You have boarded a rocket boat
ROLEX
VISION
Disponible sur Atari ST & Amiga en Septembre.

Celtic Legends : magie et stratégie

Si je vous dis que* Celtic Legends *est un jeu de stratégie apparenté aux wargames, je suis sûr que pas mal d'entre vous vont être tentés de tourner la page. Surtout n'en faites rien !

Bravo ! Les sociétés françaises nous préparent pour cette fin d'année quelques petites merveilles. Maupiti Island (Lankhor) arrive sur PC, Ubi Soft prépare un nouveau wargame nommé Celtic Legend et Titus, non content d'avoir lancé avec la Zoubida qui a comme héros Lagaf ! Aux côtés de ces productions du terroir, voilà ce que vous réservent Activision, Domark, US Gold... Ne loupez pas pour finir l'interview de John, Jo et Dave, les trois piliers d'Electronic Zoo, une boîte qui monte, qui monte...

Si la plupart des wargames sur ordinateurs ne sont que des transcriptions brouillonnes de jeux de plateaux, ce n'est pas le cas de **Celtic Legends**, produit par Ubi Soft et conçu par Frédéric Gaulbaire.
Le jeu retrace la lutte de deux archimages, Eskel le Bleu contre Sogrom l'Ecarlate (devinez qui est le bon et qui est le méchant), pour le contrôle du monde fantastique



La lutte commence à la massue.

de Celtica. Le combat décisif aura lieu dans l'archipel de Rochebrume, lieu magique par excellence. La lutte s'étendra sur 23 îles différentes, chacune représentant un niveau du jeu. Contrairement à ce que l'on aurait pu attendre d'un wargame, les graphismes de la préversion sur *Amiga* sont



Le maniement icône est utile.

de très bonne qualité (et on imagine mal pourquoi la version finale serait moins réussie). Il n'y a pas de



Le dessin précis de tous les combattants facilite la prise en main.

« plateau de jeu », si ce n'est pour la vue tactique où les fameux hexagones délimitent discrètement le terrain. Si le jeu est stratégique, il laisse une bonne place aux combats qui, à l'instar du célèbre *Battle Chess*, sont superbement animés. De plus, l'ordinateur gère l'expérience et les caractéristiques de chaque personnage, un peu à la manière des jeux de rôles. Ainsi, avec beaucoup de chance, un chevalier bien entraîné pourra triompher d'un dragon deux fois plus gros que lui. Après tout, cela n'arrive pas que dans les contes ! Mais si la force brutale a son importance, c'est surtout la magie qui prime. Sur Celtica, c'est un principe élémentaire et une énergie très puissante. A tel point que certaines créatures, les Sauvages, la vénèrent comme une déesse et s'attaquent à quiconque l'utilise à des fins personnelles. Au départ, seuls Eskel et Sogrom disposent de sortilèges, mais ils peuvent invoquer, entre autres, des



Un coupage de « cases » discret.

apprentis magiciens qui viendront leur prêter main-forte. La plupart des sorts de *Celtic Legends* font partie des grands classiques, comme la boule de feu, l'invisibilité ou la téléportation. Mais certains sont plus originaux, en particulier le sort de contagion qui affecte un individu en ne lui laissant que la force de se déplacer. Tout personnage passant près du malade attrapera le virus et contaminera de même ses

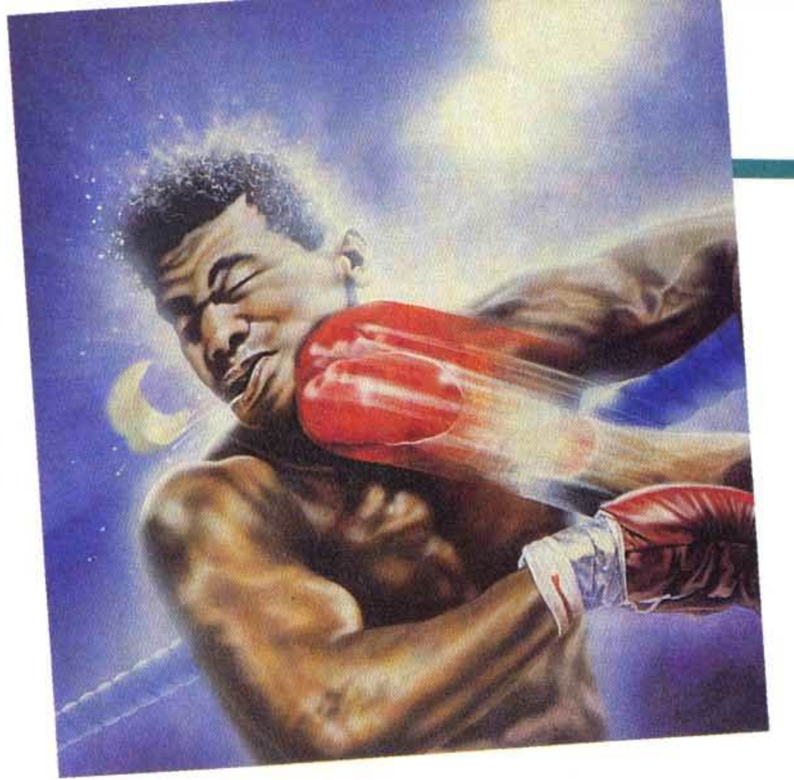


Aspect visuel et puissance stratégique très poussée.

voisins. En manœuvrant habilement, on peut ainsi affaiblir toute l'armée adverse. Mais attention au « retour de flammes » si la maladie s'étend dans vos rangs... D'ailleurs, les sorts sont à utiliser avec prudence car non seulement les points de magie sont limités, mais une erreur peut également attirer sur vous la colère des dieux (la foudre s'abattant alors en décimant tout sur son passage). En ce qui concerne le jeu lui-même, tout est géré de manière assez intuitive à l'aide d'icônes. Il devrait donc être accessible aussi bien au stratège expérimenté qu'au débutant, d'autant plus qu'une option didactique est prévue. La géographie des îles est très variée (collines, végétations, montagnes) et l'on peut choisir le théâtre général de la bataille (zone tempérée, désert ou territoire enneigé). La variété est également au rendez-vous en ce qui concerne les monstres qui composent les différents partis. Soldats, lords, cyclopes et archanges s'opposeront aux gobelins, trolls et autres démons, chacun ayant ses propres caractéristiques.

D'habitude, les préversions ne permettent pas de juger réellement d'un jeu. Cependant, celle-ci était suffisamment avancée pour me permettre d'affronter (et même de vaincre, grâce à une position de départ avantageuse) l'un des testeurs d'Ubi Soft. Et je dois dire que *Celtic Legends* m'a convaincu. Original bien réalisé, il s'annonce comme l'un des meilleurs jeux de stratégie de ces prochains mois. Conquérants en herbe et apprentis-sorciers, préparez-vous, *Celtic Legends* arrive !

D.d.M.



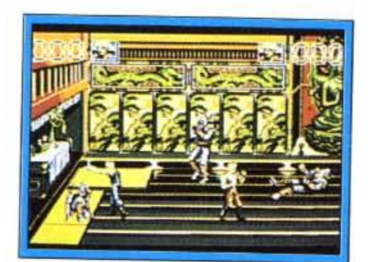


Superbe course avec Big Run (Amiga).

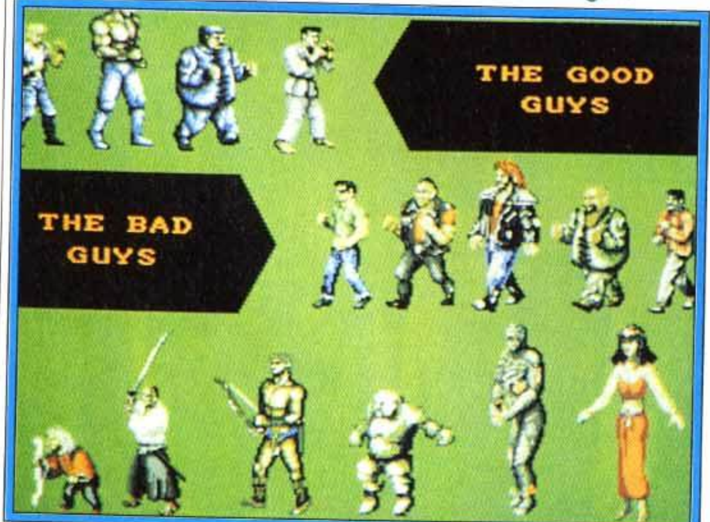
Storm : tempête sur nos micros !

Après* Rodland, *testé en hit dans ce numéro, cette nouvelle société nous prépare plusieurs autres conversions d'arcade de qualité.

La première devrait être **Final Blow**, tirée du jeu de Taito. Deux boxeurs (à choisir parmi dix, dont quelques-uns ressemblent furieusement aux programmeurs de chez Storm) s'affrontent sur le ring en un combat sauvage. La préversion que j'ai pu voir n'était pas très jouable mais j'ai noté la taille conséquente des sprites et la bonne qualité de l'animation (sur *Amiga*). Sans oublier les nombreux détails piquants qui viennent agrémenter le combat, comme le protège-dents qui saute après un coup dévastateur... (annoncé sur *Amiga, ST* et *C64* pour octobre).



Double Dragon.



DD III et sa panoplie de sprites. Le souci du détail !

Nous devrions ensuite avoir droit à **Big Run**, la célèbre course de voiture de Jaleco. Il faudra conduire un solide bolide tous terrains à travers les six plus dures épreuves du Paris-Dakar, au milieu du désert. Le jeu original reposait sur des graphismes impressionnants et une animation 3D des plus fluides. Reste à voir ce que les talentueux programmeurs de Storm vont obtenir sur nos machines... (annoncé sur *Amiga, ST* et *C64* pour décembre).

Enfin, la dernière conversion prévue est **Double Dragon 3.** Malgré un certain succès commercial, les précédents volets étaient fort mal adaptés et d'une laideur affligeante. Avec *The Rosetta Stones*, titre de ce dernier épisode, on peut cependant espérer mieux, même si les graphismes n'atteignent toujours pas des sommets. Les héros devront affronter de nombreux adversaires au fil de cinq longues missions et découvrir l'origine des mythiques Pierres de Rosette. Tout cela pour payer la rançon destinée à sauver leur fiancée, une fois de plus enlevée par des malfrats. Au programme, de nouveaux coups, des magasins d'armes disséminés le long du parcours et une meilleure durée de vie (5 missions de 14 niveaux chacune). Dans les milieux autorisés, on évoque même la possibilité qu'un film d'action à gros budget soit tiré. A suivre, donc, avec intérêt. (prévu pour début 92 sur *Amiga, ST, C64* et *Spectrum*).



DD III, combat à mains nues.



Big Run.

Dogue de Mauve

Le PC débarque sur Maupiti !

Après* Mortville Manor, *le fameux détective Jérôme Lange prépare son « come back » sur* PC *avec Maupiti Island dont la version 16-bits a reçu le Tilt d'Or du meilleur jeu d'aventure.



Arrivée sur l'île de Maupiti PC

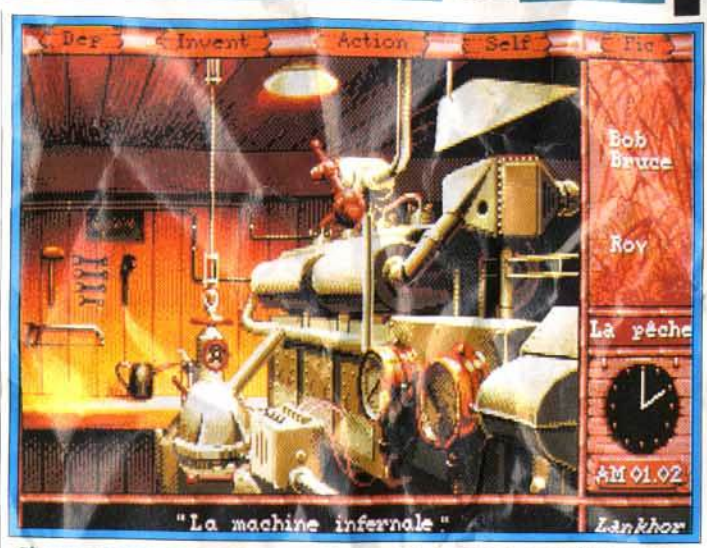
Une fois de plus, Lankhor n'a pas lésiné sur les moyens. Les graphismes du jeu sont adaptés à quasiment toutes les cartes *PC*. Le choix s'étend du CGA au mode Hercules, en passant par l'*Amstrad 1512* et le VGA dont les graphismes ont été spécialement retravaillés pour profiter des 256 couleurs. Voyez les photos, c'est superbe ! De plus, les musiques digitalisées et le système de synthèse vocale ont été améliorés et peuvent désormais être utilisés avec les cartes AdLib et Sound Blaster. La qualité des voix devrait pratiquement égaler celle

Des écrans animés.





Pour cette version PC, les programmeurs de Lankhor ont bien sûr utilisé le VGA 256 couleurs. Si l'on ajoute à cela des bruitages compatibles avec les cartes sonores, sûr que l'aventure va surpasser la superbe version Amiga qui était elle-même Tilt d'Or. Maupiti s'inscrira dans la ludothèque PC comme un incontournable, aux côtés des grands de ce monde comme Heart of China, Elvira ou la plupart des productions Sierra.



Chaque écran a sa propre ambiance. Ici, le rouge pour l'angoisse.

obtenue pour les versions *Atari ST* et *Amiga*.
Et, bien sûr, vous retrouverez l'ambiance particulière de cette enquête pleine de suspense. Parviendrez-vous à découvrir ce qui est arrivé à Marie et à démêler les intrigues des habitants de l'île ? La balle est dans votre camp...
Maupiti PC sera disponible en fin d'année (deux disquettes pour *PC* avec 520 Ko de RAM minimum). Dogue de Mauve



Le puits, très important...



Dans les moindres détails.



La plage aux cadavres !

Toutes les actions à la souris.

Out Run

Sega, cartouche Megadrive

Après la plupart des consoles et des micros existants, la célèbre course de voitures est enfin disponible sur *Megadrive*. Cette adaptation du jeu d'arcade de Sega vous permet d'assouvir enfin vos instincts refoulés de pilote de course.
A bord d'un petit bolide (une Ferrari Testarossa), vous parcourez une série de circuits. A chaque embranchement de route, vous pourrez choisir votre direction.
Les parcours sont assez différents. Ils vous emmèneront au bord de la mer, au milieu d'une forêt d'arbres géants ou encore au centre d'un désert. Les éléments du décor défilent sur le bord de la route, contribuant à donner une impression de vitesse.
A l'aide des trois boutons de votre joypad, vous allez pouvoir freiner, accélerer ou encore changer de vitesse. Suivant le niveau de difficulté que vous avez sélectionné, votre vitesse maximale variera. L'auto-radio diffuse pendant tous vos trajets des mélodies différentes.
Les animations sont très réalistes : si vous roulez trop près du bord d'un lac, vous provoquerez des gerbes d'eau.
De même, les virages mal négociés provoquent des tonneaux spectaculaires !



Out Run sur Megadrive, une course haute en couleur.



Out Run, des croisements...



... et des concurrents !

Mega CD

Le lecteur de CD pour la* Megadrive *réalisé par Sega en collaboration avec JVC ressemble beaucoup à la console 16 bits.
De couleur et de forme semblable à celles de la* Megadrive*, il vient s'insérer sous cette dernière.
***Lecteur intelligent, il ne se contente pas de lire des CD-ROM (et tout autre disque compact) : il comporte son propre processeur 68000 cadencé presque deux fois plus vite que celui de la* Megadrive.**
De plus, il contient une série de coprocesseurs spécialisés (qui faisaient cruellement défaut à la console de Sega) qui permettent des effets spéciaux tels les rotations, déformations, zooms, manipulations 3-D.
Il sera normalement proposé à un prix avoisinant les deux mille francs et devrait être mis en vente en octobre-novembre au Japon.

EDITEURS	JEUX
SEGA	Dark Wizard
SEGA	3×3 Eye
SEGA	Sim Earth
SEGA	Rise of the Dragon
Game Arts	Lunar
Game Arts	Yumimikusu
Wolf Team	Arnest Evans
Wolf Team	Faerya
Kaneko	Super Girls Panic
Hot B	Detoneta Ogan
Kogado Studio	Schwartz Shiruto
Kogado Studio	Sceau des guerriers 2
Shuludo Wave	Nostalgia
Data West	Boîte à musique
Treco	Crying Dragoon
Nihon Bussan	F1 Circus
Telenet	Cosmic Fantasies
Bisco	War Rallye

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

CPU : MC 68000 cadencé à 12,5 MHz.
RAM : RAM CD, 756 Ko - RAM PCM (son), 64 ko - RAM cache (mémoire rapide), 16 Ko - Back Up RAM, 8 Ko.
GRAPHISME : V RAM, 8 Ko - 2 écrans - Accès direct au CPU ou à la RAM - Effets spéciaux : déformation/ondulation du fond, animation 3-D, rotation, zoom... - 80 Sprites.
SON : 8 voies stéréo PCM - 6 voix FM.
CD-AUDIO : Echantillonnage 16 bits - Chargement frontal.



Jerry Boy

Epic/Sony, cartouche Super Famicom



Jerry Boy sur Super Famicom, bien réalisé à l'écran.

Pour le concours de scénario, Epic nous en propose un particulièrement tarte : un magicien maléfique, fourbe et un peu servile sur les bords, a transformé Jerry en une espèce de globule gélatineux.

La raison de cette ire est simple : il a pu ainsi ravir la fiancée de Jerry.

La pauvre masse flageolante se traîne alors pendant tout le jeu pour essayer de récupérer son apparence humaine et accessoirement sa petite amie (ou ce que le magicien aura bien voulu en laisser !). Son apparence lui permet de progresser de façon curieuse : il peut escalader toutes les surfaces.

Il glisse le long des tuyaux, traverse des déserts, escalade des rochers escarpés.

Bref, un héros qui s'accroche ! Mais en chemin, il aura à affronter une série de danger comme le pigeon qui le prend pour un ver ou des hordes d'oiseaux voraces.

Un scénario stupide pour un jeu amusant et bien réalisé.

Activision s'active

Activision est en train de nous mitonner de grands titres pour nos micros.

Leather Goddesses of Phobos 2 est un jeu d'aventure développé en collaboration avec Infocom. Mais contrairement aux habitudes de cette dernière société, le jeu fait une large place aux graphismes VGA 256 couleurs, à l'animation et aux bruitages et aux voix digitalisées. Le programme sera d'ailleurs livré avec une



LGOP sur PC, du VGA qui déménage !

interface sonore de toute petite taille se connectant sur le port parallèle. Cette interface miniaturisée donne des résultats équivalents à une Sound Blaster en ce qui concerne les digits. Le scénario est tout aussi original. Un pauvre extra-terrestre vient de s'écraser sur la Terre. Son plus cher désir : retourner sur sa planète d'origine. Vous allez pouvoir incarner au choix un homme (ou une femme) décidé à le secourir ou l'alien lui-même. Selon le personnage incarné, la mission sera différente, tout comme les réactions des différents antagonistes.



Superbe, et encore, il manque le son !

Les graphismes sont d'une grande variété avec une superbe mise en couleur et des digitalisations vocales criantes de vérité. Sortie prévue sur *PC* fin 91.

Death or Glory est un autre jeu sur *PC*. Il s'agit d'une simulation de combat aérien pouvant se jouer en mode arcade seul ou complété d'un mode stratégique. Dans le premier cas, vous avez le choix entre un grand nombre d'avions, de la Première

LGOP, votre héros.

Guerre à nos jours. Les graphismes VGA 256 couleurs sont excellents et l'animation tout aussi impressionnante (sur un *PC* rapide). L'ordinateur fait preuve d'une excellente maîtrise qui vous obligera à utiliser des techniques parfaites. Un mode particulier

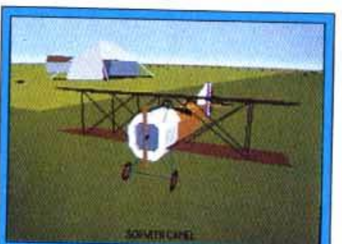


LGOP, l'une de vos conquêtes !



Dearth or..., tous les styles !

permet aussi d'affronter des avions d'époque différente (Messerschmidt 109 contre F16 par exemple !). Dans le mode stratégique, vous pilotez toujours votre avion aux prises avec l'ennemi, en des lieux et des époques différentes. Le conflit est ici beaucoup plus vaste. A tout moment, vous pourrez donner vos instructions aux différents corps d'armée sous vos ordres : escadrilles de chasse ou de bombardiers, navires,





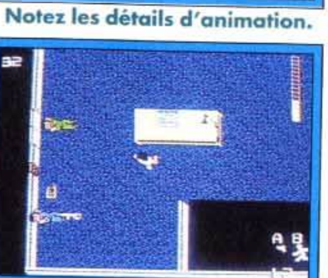
Superbe vue extérieure en VGA.

etc. Sortie prévue sur *PC* en novembre.

Toujours sur *PC*, Activision met la dernière main à **World Class Chess**, qui n'est autre que la version 5 de *Sargon*. La visualisation 3D est particulièrement réussie avec de superbes graphismes VGA



Notez les détails d'animation.



Die Hard sur NES, une action prenante.

256 couleurs (pièces en bois, en métal, etc.) et surtout un angle de vue excellent qui



Ultimate Air Combat sur NES.

permet d'avoir une bonne vision globale de l'échiquier, sans problème de chevauchement de pièces. Le programme supporte toutes les cartes sonores, met à profit la mémoire étendue pour accroître sa puissance et offre une multitude d'options de jeu. Son niveau est donné à

Ultimate... départ en mission.

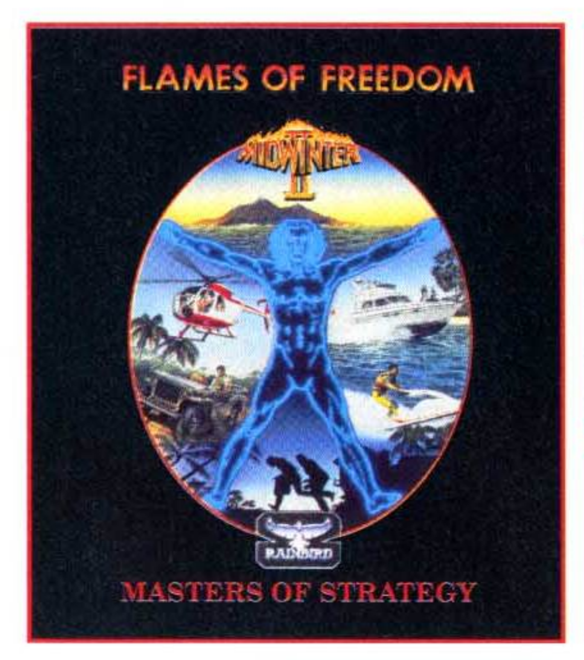
2200 ELO, ce qui le place d'emblée dans le peloton de tête. Nous le testerons bien sûr à fond dès sa sortie en octobre.

Activision nous prépare aussi quelques jeux *NES*. **Ultimate Air Combat** est un jeu de combat aérien, difficile et utilisant bien les capacités limitées de la *NES*. **Die Hard** est lui un jeu d'aventure/action. Si les graphismes ne sont guère charmeurs, l'action et le scénario sont en revanche plus prenants. Enfin, **Sword Master** est un beat-them-all dans la grande lignée fantastico-médiévale. Les graphismes sont superbes et l'action

Sword Master, version NES.

prenante. La sortie de ces titres est prévue vers la fin de l'année. Jacques Harbonn

Flames of Freedom









Ambition dévorante

La population de l'île de Midwinter a abandonné sa patrie pour unir ses forces à celles du peuple d'Agora, en formant la Fédération Atlantique. Leur ennemi juré, l'Empire Saharien, contrôle chacune des quarante-deux îles de l'Atlantique, Agora exceptée, après en avoir fait des colonies d'esclaves. L'animosité à l'égard des Sahariens est grande et en tant qu'agent spécial de la Fédération Atlantique vous devez effectuer des missions top secrètes qui sont censées susciter la rébellion dans les îles, avant que la puissante armada Saharienne ne se mette en route pour combattre votre île et vous par la même occasion!

- Quarante-et-une missions aux intrigues compliquées vous offrent d'innombrables heures de jeu, en alliant l'action, l'aventure et la stratégie.
- Des générateurs sophistiqués de personnages vous permettent de choisir l'apparence, le sexe, la psychologie et les traits physiques de votre héros.
- Plus d'un million de kilomètres carrés de terrain 3-D topographiquement précis et généré par une technique fractale à source lumineuse.
- Interaction avec plus de 1.000 personnages ayant chacun un profil personnel.
- Utilisez 22 modes de transport : terrestres, aériens et maritimes.
- Répondez aux puissants tirs ennemis avec plus de douze armes différentes.
- Tirez parti de vos techniques d'investigation et de déduction pour surmonter les défis interminables et poursuivre ainsi votre progression.

Poussez votre corps et votre esprit jusqu'à leurs extrêmes limites des heures durant face au jeu de stratégie le plus étonnant, excitant et hasardeux sur votre Atari ST, Commodore Amiga et prochainement sur les IBM PC et compatibles.

Ecrans Atari ST. Les écrans réels peuvent varier.



C & VG 96 % ACE 950 RAZE 96 % Joystick 96 %

"Le type de jeu que d'aucuns aimeraient avoir créé"
94% The Satellite Times



MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.

Titus forme l'esprit

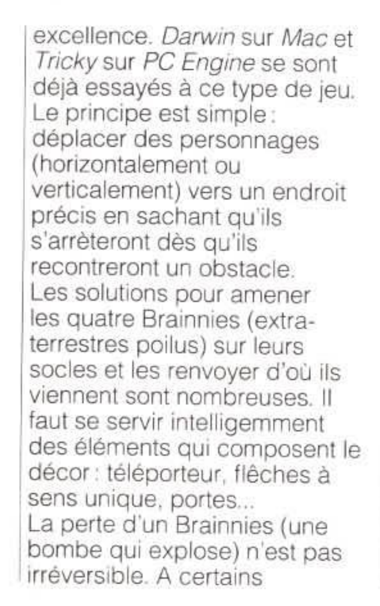
Après l'adaptation des « Blues Brothers » sur micro (voir notre rubrique Micro Kid's), Titus met un scène le comique « plombier » Lagaf.

La Zoubida, chanson à succès, est à la base du scénario de ce jeu de plates-formes dont la sortie est prévue pour la mi-novembre. Moktar (alias Lagaf') est fou amoureux de la Zoubida. Il veut l'emmener au bal du



Les folles aventures de Moktar.

samedi soir. Tout irait pour le mieux si la mère de la jeune fille ne venait mettre son grain de sel. Elle va même jusqu'à renvoyer sa progéniture au près de sa famille, en Afrique. Dix tableaux de deux étapes chacun composent cette Odysée. Les ennemis à la solde de la mère sont nombreux et variés : bébé flingueur, noir cannibale (!)... et surtout de redoutables monstres de fin de niveaux. Outre la possibilité de lancer les objets (caisses, poubelles, et même certains monstres), Moktar doit faire preuve d'une agilité non seulement « digitale » mais aussi cérébrale. En effet, certains passages, sans ennemis, font appel à la réflexion. L'interactivité entre les objets, le personnage, les adversaires et les éléments du décor, permet de combiner plusieurs actions entre elles. Il est toujours possible de passer les pièges de plusieurs manières différentes. L'intérêt du jeu n'en est que renforcé. Les bonus redonnent immédiatement des points d'énergie indispensables pour vaincre les ennemis qui disparaîtront à jamais. Le tapis volant et le scooter (vu dans la vidéo de Lagaf') sont les seuls moyens de locomotion. Pour le reste, il devra sauter, grimper, ramper, marcher d'un pas furtif (pour ne pas réveiller les ennemis endormis). Enfin, un scrolling « intelligent » apporte un plus grand confort au joueur. Il suit le personnage dans tous ses déplacements. Il tient compte de l'emplacement des ennemis. Il se recale de façon à ce que Moktar puisse les voir et agir en conséquence. Un jeu de plates-formes/réflexion qui a de nombreux atouts pour séduire. En attendant, vous pourrez vous nettoyer les neurones avec **The Brainnies,** jeu de réflexion par



excellence. *Darwin* sur *Mac* et *Tricky* sur *PC Engine* se sont déjà essayés à ce type de jeu. Le principe est simple : déplacer des personnages (horizontalement ou verticalement) vers un endroit précis en sachant qu'ils s'arrèteront dès qu'ils recontreront un obstacle. Les solutions pour amener les quatre Brainnies (extra-terrestres poilus) sur leurs socles et les renvoyer d'où ils viennent sont nombreuses. Il faut se servir intelligemment des éléments qui composent le décor : téléporteur, flèches à sens unique, portes... La perte d'un Brainnies (une bombe qui explose) n'est pas irréversible. A certains tableaux, vous ramasserez des œufs qui lui redonneront vie. Une centaine de tableaux sont prévus. *The Brainnies* sortira aux alentours du 10 octobre et sera développé sur toutes machines, y compris *Mac* et même *Next* ! On ne peut terminer ce tour d'horizon sans mentionner la sortie de **Crazy Cars III** pour décembre. Laurent Defrance



Plaies et bosses chez Domark

Arts martiaux, rugby, combat spatial : les nouveautés Domark, c'est du brutal !

Aprés le succès mérité de *3D Construction Kit* (qui est d'ailleurs en train de battre des records de vente), Domark ne s'est pas endormi pour autant sur ses lauriers.
Pitfighter est l'adaptation micro du grand succès d'arcade d'Atari. Ce jeu d'arts martiaux vous permet de choisir votre spécialité : catch, boxe taï ou karaté. Sortie prévue dans tous les formats classiques en novembre. Le rugby semble être à la mode en ce moment sur nos micros et Domark prépare **Rugby-The World Cup**. Le jeu disposera d'un scrolling multidirectionnel et devrait être rapide. Sortie prévue sur *Atari ST* et *Amiga* en octobre.
Enfin, un petit coup de nostalgie avec **Super Space**



Pitfighter.

Invaders. Sortie prévue dans les différents formats classiques en octobre.
Jacques Harbonn


F.14 TOMCAT
Première mondiale !
F-14 le célèbre
simulateur de combat
aérien pour la première
fois sur vos PC !
Vivez la carrière d'un pilote au
travers de vraies missions aériennes
à bord de l'un des plus célèbres jet
de combat, le F-14 et survolez les
quatre coins du globe. Entrez
à l'école "Top Gun", mesurez
vous aux plus grands pilotes
de la Navy. Vous êtes aux
premières loges, les combats,
hypers réalistes, sont effectués
en 3D et chaque explosion est
visible en gros plan. Les angles
de vues sont nombreux, et
chaque appareil est équipé
d'un brouilleur de radar.
F-14 TOMCAT
DOGFIGHTING SIMULATION
ACTIVISION
Disponible
en Août
sur PC
&Compatibles.
ACTIVISION

Electronic Zoo : interview d'une ménagerie

Comme dans tout zoo qui se respecte, la ménagerie électronique anglaise renferme des animaux de toutes sortes. Visite guidée d'un zoo peu ordinaire...

Du féroce **Cardiaxx**, (un fauve rapide comme l'éclair) au placide **Magic Garden** (petit être inoffensif allongé dans le jardin) en passant par **Son of Zeus**, les locataires d'Electronic Zoo n'ont pas fini de nous étonner ! Comme à mon habitude, je suis allé voir les gardiens (comprenez les programmeurs et graphistes) de ces charmantes petites bêtes pour essayer d'en savoir plus...

Les géniteurs de **Cardiaxx**, annoncé pour octobre, se nomment John (programmeur *Amiga*) et Dave (graphiste), sans oublier Jo (programmeur *ST* et *PC*). Après les avoir appâtés avec un pot de marmelade d'orange, j'ai pu leur tirer quelques vers du nez...

Tilt : Salut les gars ! Voilà votre pot de marmelade...

John, Dave et Jo (en coeur) : Merci !

Tilt : Bon, passons aux choses sérieuses. Que pouvez-vous me dire à propos de *Cardiaxx* ?

Dave : Et bien, c'est un shoot-them-up à scrolling horizontal...

Tilt : Encore !?!

Dave : Oui, mais ce n'est pas un nouveau clone de R-Type. Cela faisait longtemps que l'on voulait faire un jeu et nous en avions marre de ces soit-disant shoot-them-up à scrolling hyper lent. Alors nous avons décidé de faire nous-même le nôtre.

Jo : Et ça arrache ! Il faut savoir que la plupart des scrollings horizontaux avance de pixel en pixel. Dans *Cardiaxx*, le scroll peut aller jusqu'à un pas de seize pixels !

Tilt : Décoiffant ! Mais est-ce-que le jeu reste jouable ?

John : Oui, bien sûr. En fait, *Cardiaxx* se rapproche au maximum des jeux d'arcade, où l'action est rapide et trépidante. Les jeux de ce type sont durs mais ils sont passionnants.

Tilt : Et techniquement, qu'est-ce-que ça donne ?

Dave : Sur *Amiga*, le jeu tournera à 50 images/seconde, avec une résolution de 320 x 256 en 16 couleurs.

Tilt : Quelle technique utilises-tu pour obtenir une animation aussi fluide ?

Dave : L'écran est constitué de six bitplans : trois pour le fond et trois pour les sprites du premier plan. Je peux donc gérer le tout indépendamment, sans devoir réafficher le décor sous les sprites. Quant à ma routine de scrolling, c'est le fruit de cinq mois de recherche. Je ne peux pas t'en dire plus...

Tilt : La conversion sur *ST* et *PC* s'annonce difficile, non ?

Jo : Pas facile, en effet. Sur *ST*, je dispose du même nombre de couleurs mais je ne peux pas utiliser les mêmes ruses que Dave. De plus, l'écran est plus petit : 320 x 200. Ceci dit, j'ai trouvé une méthode pour obtenir un scrolling à vitesse variable qui ne me prend pas trop de temps à gérer. En ce qui concerne la fluidité de l'animation, je jongle entre 30 et 60 images/seconde afin d'obtenir une animation souple à l'œil *(en admettant que votre moniteur autorise le 60 Hz – NDLA)*. Je pense que la conversion *ST* sera aussi proche que possible de la version *Amiga*. Sur *PC*, je ne m'y suis pas encore mis mais, avec une bonne configuration, ça devrait aller...

Tilt : Et au niveau des graphismes ?

John : J'ai dû réaliser la plupart des dessins en 8 couleurs mais, si elles sont bien choisies, le jeu n'y perd pas en qualité. La plupart des décors et des aliens ennemis sont constitués de blocs 32 x 32 pixels. Et les grands monstres gardiens font près de 128 x 128. Le vaisseau principal et ses armes utilisent les 16 couleurs et peuvent prendre une place non néligeable à l'écran.

Tilt : Qu'en est-il des bruitages et de la musique ?

Dave : La musique, très rock, sera en quatre voies digitales sur *Amiga*, avec une voix digitalisée qui sera là pour vous conseiller.

Jo : Sur *ST*, nous utiliserons sûrement une classique musique « soundchip », mais je pense tout de même pouvoir inclure la voix. De plus, j'ai également prévu un mode MT32 pour jouer la musique par le biais de ce fameux expandeur *(un Mo de mémoire sera probablement nécessaire pour cette option – NDLA)*.

Tilt : Autre chose ?

John : Nous préparons déjà *Cardiaxx 2* dans lequel nous comptons bien inclure toutes nos nombreuses nouvelles idées...

Tilt : Alors bonne chance, et à bientôt !

Loin de l'action féroce de *Cardiaxx*, j'ai découvert **The Magic Garden**, annoncé pour fin octobre. Un jeu pacifique mais qui n'en a pas moins l'air passionnant. C'est la charmante Debra, responsable du projet, qui a bien voulu m'en dire plus...

Tilt : Bonjour, Debra. Que peux-tu me dire sur *The Magic Garden* ?

Debra : C'est un jeu d'action que nous avons voulu original. Pas de monstres à détruire ni de karatékas à assommer. L'action se passe dans le jardin magique des gnomes. Grobble, le personnage principal, a été assigné à l'entretien du jardin. Il doit arroser les fleurs, surveiller le niveau d'eau des fontaines et se débarrasser des parasites qui envahissent la place.

Tilt : Comment cela fonctionne-t-il ?

Debra : Grobble se déplace dans le jardin selon un scrolling multi-directionnel. Il peut ramasser différents objets utiles, en plus de ses outils et des divers machines destinées à garder le jardin en parfait état.

Tilt : Cela ne devient-il pas un peu ennuyeux au bout d'un moment ?

Debra : Non, car le jardin est très vaste et il y a également



Son of Zeus : visite d'un temple dans l'une des cités.

de nombreux tunnels et souterrains mystérieux à explorer alentour. Il se passe toujours quelques chose... Le temps change régulièrement, les plantes croissent et, si on ne s'occupe pas d'elles, vont même jusqu'à se déplacer. Enfin, il y a parfois d'autres gnomes qui envahissent le jardin et qu'il faut chasser.

Tilt : Et quel est le but final ?

Debra : Notre héros devra garder le jardin en état et collecter toutes les clefs nécessaires pour en sortir et retourner chez lui. Si le joueur y réussit, il aura droit à une séquence de fin animée.

Tilt : Merci Debra pour tous ces renseignements et bonne continuation pour la suite de ce projet original.

Continuons la visite du zoo, avec cette fois **Son of Zeus**, prévu pour fin octobre également. C'est un jeu d'aventure-action orchestré par Brian van der Peer (graphiste) and Mick Tinker (programmeur), du groupe Aeon Design.

Tilt : Bonjour à vous deux. J'aimerais en savoir un peu plus sur *Son of Zeus*.

Brian : C'est un jeu d'inspiration mythologique. Le joueur dirige Heracles à la recherche des douze parties de la pierre des Dieux qui lui permettra de délivrer ses pairs, prisonniers du malfaisant Kronos. L'action se déroule en 3D pour les phases d'exploration et en vue latérale lors des combats, ce qui permet de voir clairement le héros et son adversaire. Mais il n'y a pas que du combat : le dialogue est toujours possible, et même conseillé...

Tilt : D'où vous est venue l'idée du sujet de ce jeu ?

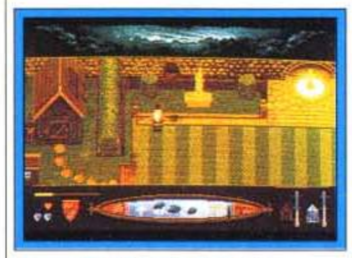
Mick : En fait, c'est un projet assez ancien que nous avions commencé il y a environ deux ans. Le principe de base était de faire un jeu en vue 3D mais en extérieur, contrairement à la plupart des softs de ce type. L'idée était intéressante mais difficile à mettre en œuvre. Il nous fallait une machine puissante pour que le jeu soit suffisamment rapide...

Tilt : Utilises-tu quelques ruses ou techniques de programmation ?

Mick : Je précalcule toutes les positions possibles de ces objets afin de pouvoir les afficher très rapidement. Et, quand c'est possible, avec certains objets en 8 couleurs, je ne travaille que sur trois des cinq bitplans de l'écran, ce qui accélère les choses.

Tilt : Brian, est-ce-que ces contraintes techniques t'ont posé des problèmes ?

Brian : Non, car la majorité des décors, monstres et personnages utilise toute la palette. De plus, étant illustrateur professionnel depuis près de vingt ans, j'ai l'habitude de m'adapter à ce genre de restrictions. Et je dois dire que, si notre jeu représente beaucoup de travail, j'ai pris plaisir à dessiner toutes les animations et les monstres les plus massifs.

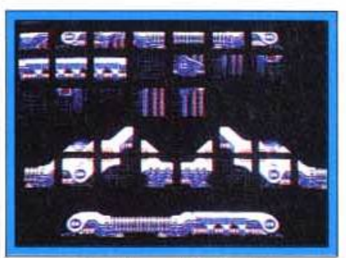


The Magic Garden.

Tilt : Et pour ce qui est des adaptations ?

Mick : Sur *ST*, le jeu sera probablement un peu plus lent mais je pense que les routines que j'utilise sont de bonne qualité. Sur *PC*, tout dépendra de la configuration utilisée.

Brian : Au niveau graphique, le problème majeur sur *ST* est le passage de 32 à 16 couleurs. Je suis obligé de revoir entièrement la palette et on perd un certain nombre d'effets (ombres, dégradés, etc.). Mais, contrairement à certains autres, je trouve qu'il est mieux d'adapter le *ST* à l'*Amiga* plutôt que de limiter celui-ci aux 16 couleurs de l'*Atari*. Sur *PC*, je pense utiliser le mode 256 couleurs.



Cardiaxx (Amiga).

Tilt : Au niveau du son...

Mick : Nous avons essayé d'instaurer une véritable ambiance sonore dans le jeu. Ainsi, le joueur entendra les sons alentours et les cris ou les bruits de ses adversaires durant les combats. Qui plus est, les dieux lui parleront tout au long de la partie pour le guider et le conseiller. Les sons seront digitalisés, sur toutes les machines.

Tilt : Tout cela doit prendre une importante place mémoire ?

Mick : En fait, entre les monstres géants, les décors 3D et les sons, la plus grande partie de mon travail a été de faire fonctionner *Son of Zeus* sur 512 K. Par contre, je pense qu'il sera plus rapide sur des machines à 1 Mo... De toute façon, il tourne aux environs de 10 images/seconde sur *Amiga*, ce qui est tout à fait suffisant pour ce type de jeu.



Son of Zeus : un cyclope.

Tilt : Pour finir, avez-vous d'autres projets ?

Brian : Nous ferons peut-être un jeu de voiture en 2D que nous espérons assez original. D'autre part, je travaille actuellement sur *Tip Off* (d'Anco), qui sera au basketball ce que *Kick off* était au football. Je suis aidé par le graphiste de *Blood Money*, qui est un de mes amis...

Tilt : Voilà qui est intéressant ! Et bien, merci à vous deux, et à bientôt !

C'est ainsi que ce termine notre visite guidée. Bien sûr, vous pouvez compter sur *Tilt* pour un test détaillé de chacun de ces logiciels lors de leur parution. En attendant, il vous faudra patienter... Ah, une dernière chose : « N'oubliez pas le guide ! »

Dogue de Mauve

NOUVEAU

La CONSOLE MEGADRIVE (française)

avec 1 manette de jeux

949F

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°2

avec le délirant SONIC HEDGEHOG ! Plus de 30 des meilleurs titres du moment sur cassette vidéo !

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

TOP 20 MEGADRIVE

Street of Rage (Arcade)	449F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Fantasia (Plateforme)	449F
Spiderman (Arcade)	425F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Alien Storm (Arcade)	395F
Wrestler War (Sim.Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
Batman (Plateforme)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Moonwalker (Arcade)	395F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Super Basketball (Sim.)	395F
Valis 3 (Arcade)	449F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F
After burner 2 (Arcade)	395F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
James Pond (Plateforme)	475F
Strider (Arcade)	475F

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

NOUVEAUX PRIX

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

TITRES A VENIR

Beanball Benny	**449F**
Danado	**449F**
Hellraiser	**449F**
JV WWF Superstars	**449F**
Marvel land	**449F**
Stormlord	**449F**
Turrican	**395F**

688 Attack Submarine	549F
Abbrams Battle Tank (Action)	449F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	315F
Arrow Flash (Arcade)	389F
Bimini Run (Course Bateau)	449F
Block Out (Réflexion)	425F
Budokan (Arts Martiaux)	475F
Centurion (Stratégie)	475F
Columns (Rélexion)	369F
Crackdown (Labyrinthe)	389F
DJ Boy (Arcade)	449F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
E Swat (Arcade)	395F
Fatal Labyrinth (Réflexion)	320F
Faery Tale Adventure	475F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Flicky (Arcade)	449F
Forgotten Worlds (Arcade)	395F
Gaiares (Arcade)	449F
Gain Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	395F
Golden Axe (Arcade)	395F
Golf (Sim.)	475F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	475F
Joe Montana Football (Foot. Amér.)	395F
Ka Ge Ki (Arcade)	449F
Kings Bounty (Jeu de Rôle)	425F
Last Battle (Arcade)	395F
Might and Magic	549F
Midnight Résistance (Arcade)	449F
Musha (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	395F
Out Run (Course Auto)	449F
Phantasie Star 3 (Aventure)	599F
Populous (Strategie)	475F
Powerball (Arcade)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Rambo 3 (Action)	315F
Shining and Darkness (Dungeons)	449F
Super Air Wolf (Arcade)	449F
Super Hang On (Sim. Moto)	395F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Sim.)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Twin Cobra	449F
Twin Hawk (Arcade)	369F
Wardner Forest (Plateforme)	449F
Warrior of Rome (Stratégie)	549F
Wings of Wor/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	395F

490F La Console SEGA MASTER SYSTEM II + Alex Kid + 1 Manette de Jeux

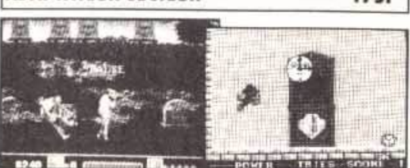


NOUVEAU

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear !! Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR

195F

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS (AVEC PISTOLET) + Alex Kidd + Opération Wolf	**890F**
PISTOLET SEGA	**265F**
CONTROL STICK SEGA	**139F**
RAPID FIRE SEGA	**109F**
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	**199F**
CONTROL PAD SEGA	**99F**
ADAPTATEUR SECTEUR	**175F**



Moonwalker. *Incarnez Jackson* Mickey Mouse. *Un jeu de plateforme incomparable.*

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	**99F**
Aztec Adventure	**99F**
Enduro Racer	**99F**
Fantazy Zone 1	**99F**
Global Defense	**99F**
Ninja	**99F**
Rescue Mission	**99F**
Secret Command	**99F**
Super Hang On	**99F**
Super Tennis	**99F**
Teddy Boy	**99F**
Transbot	**99F**
World Grand Prix	**99F**

TOP 15 SEGA

World Cup Italia 90	**285F**
Moonwalker	**345F**
Mickey Mouse Castle.	**345F**
Super Monaco GP	**345F**
Wonderboy 3	**345F**
Double Dragon	**345F**
Cyber Shinobi	**345F**
Heavy Weight Champ.	**345F**
Golden Axe Warrior	**345F**
Forgotten Worlds	**345F**
Indiana Jones (Action)	**345F**
Tennis Ace	**325F**
Submarine Attack	**285F**
Danan	**285F**
Rastan Saga	**295F**

Ace of Aces	345F
After Burner	325F
Alex Kidd in Shinobi World	345F
ALex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Altered Beast	345F
American Pro Football	295F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	345F
Black Belt	285F
California Games	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F
Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dick Tracy	345F
Double Hawk	285F
Dynamite Duke	345F
E Swat	295F
Fantazy Zone 2	295F
Gauntlet	345F
Ghostbusters	345F
Ghouls'n Ghost	345F
Golden Axe	345F
Golfa Mania	345F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Impossible Mission 2	325F
Joe Montana Football	345F
Lord of the Sworld	325F
Out Run 3D	315F
Pacmania	305F
Paperboy	325F
Phantazy Star	395F
Psychic World	295F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Summer Games	315F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Ultima IV	325F
Vigilante	325F
Wonderboy	285F
Wonderboy M.L.	295F

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA + le jeu Columns





Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215 F

Titres disponibles	
Devilish (Casse-Brique)	245F
Gorby (Plateforme)	245F
Griffin (Shoot'em up)	245F
Halley wars (Shoot'em up)	245F
Head Buster (Shoot'em up)	245F
Junction (Arcade)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Putter Golf Sim.)	215F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Sqweek (Arcade)	245F
Waggen Land	245F

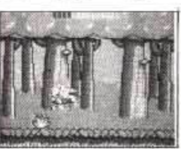
Titres à venir	
Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Donald Duck (Plateforme)	245F
Golden Axe (Arcade)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Mappy (Plateforme)	245F
Gear Stadium (Base Ball)	245F
Shinkinyo (Carte)	245F
Kinnetic Connection (Réflexion)	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
US Mahjong (Réflexion)	245F

TOP GAMEGEAR


Super Monaco GP 215F

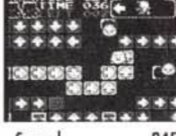

Mickey Mouse 245F


G Loc 245F


Wonderboy 215F

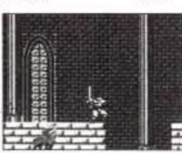

Shinobi 245F


Out Run 295F


Sqweek 245F

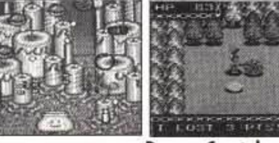

Sokoban 245F


Space Harrier 245F


Rastan Saga 325F

Woody Pop 215F

Psychic World 215F



Fantasy Zone 295F


Dragon Crystal 245F

NOUVEAU *Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear*



195F

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM / GAMEGEAR

Prix valables sauf erreur d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

La LYNX: la portable couleur de Atari (seule)

790F



Les Nouveautés	
Ninja Gaiden (Arcade)	250F
Pacmania (Arcade)	250F
Block Out (Réfléxion)	250F
War Birds (Arcade)	250F
Shangai (Réflexion)	250F
Road Blasters (Arcade)	290F
Robo Squash (Arcade)	250F

ACCESSOIRES LYNX	
SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur à plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

TOP LYNX	
Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary	250F
Blue Lightening (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Electrocop (Arcade)	250F
Gates of Zendocon	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Laby.)	250F
Klax (Réflexion)	290F

La Turbo GT de NEC
Un graphisme époustouflant !

2390F + 1 jeu GRATUIT

Plus de 60 titres disponibles à partir de 299 F

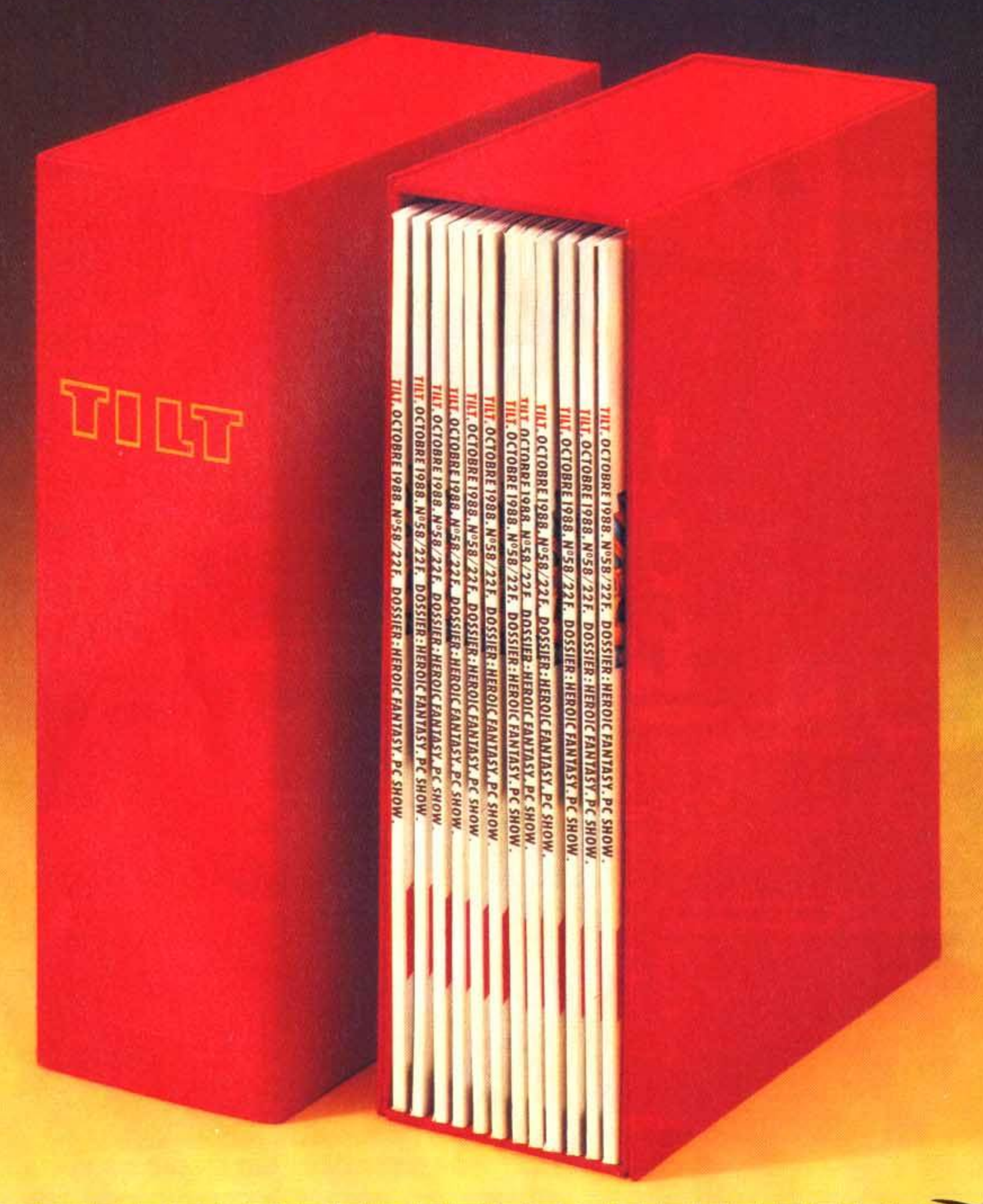


Les Nouveautés	
Aero Blaster	395F
Chiki Chiki Boy	345F
Cyber Combat	395F
Eternal City	345F
Formation Soccer	395F
Parasol Star	395F
R Type 2	395F
Silent Debakker	345F

TOP 15 NEC	
PC Kid N°2	395F
Jacky Chan	395F
Cadash	395F
Power Eleven	395F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Super Star Soldier	299F
Super Volleyball	345F
Legend of Heroe Tomna	395F
Populous	395F
Final Match Tennis	345F
Splatter House	395F
Adventure Island	345F
March'n Maze	299F


MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !
CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F
MICROMANIA
Megaman 275F
Castlevania 2 275F
Punisher 275F
Choplifter N°2 275F
Mickey Dang. 275F
Rescue of Princess 275F
Dragon's Lair 275F
R Type 275F
Batman 225F
F1 Race 245F
Skate or Die 275F
Duck Tales 275F
Nemesis 2 275F
Navy Seals 275F
Battle Unit Zeoth 275F
Mickey Mouse N°2 275F
Gremlins 2 275F
Robocop 275F
World Cup Soccer 275F
Contra/Oper. C 275F
Teenage Mutant 225F
Double Dragon 245F
Nemesis 195F
NBA All Star Chal. 275F
OFFRE SPECIALE MICROMANIA 590F
La Console Gameboy + Super Marioland ou F1 Race (*)
+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE
+ Les Ecouteurs Stéréo
Northstar Ken 275F
Pacman 245F
Maru's Mission 245F
WWF Super Stars 275F
Hunt for Red Oct. 245F
Burger Time de L. 275F
Nouveautés à venir
Beetle juice (Arcade) 275F
Bugs Bunny 2 (Arcade) 275F
Days of Thunder (Auto) 275F
Dick Tracy (Arcade) 275F
Double Dragon 2 (Arcade) 275F
Elevator Action (Plateforme) 275F
Final Fantasy 2 (Aventure) 295F
Jordan VS Birds (Basketball) 275F
Terminator 2 (Arcade) 275F
The Simpsons (Arcade) 275F
Soccermania (Football) 275F
Who Framed R. Rabbit 275F
Paperboy 245F
Pro Wrestler 245F
F1 Spirit 275F
Ghostbuster 2 275F
Rolan's Curse 275F
Sworld of Hope 275F
Game Boy est une marque déposé de Bandai Nintendo · Prix valables sauf erreur d'impression · * Offre valable dans la limite des stocks disponibles
LE CATALOGUE GAMEBOY N°3 EST DISPONIBLE !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.
3615 MICROMANIA.
DESCRIPTION DETAILLEE DE TOUS LES JEUX !!
La boutique du Game Boy
LIGHT PLAYER 175F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.
NOUVEAU
GAMELIGHT 119F
Eclaire l'écran de votre Game Boy.
LOUPE 119F
Soyez plus près de l'action !!
NOUVEAU
ETUI PLAY & GO 190F
Etui de protection en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux.
SMART BOY 119F
Etui de protection en plastique rigide
NOUVEAU

CONSERVEZ VOTRE COLLECTION DE TILT DANS CET ELEGANT COFFRET RELIURE



BON DE COMMANDE

à retourner à TILT/Service Reliures
BP 53 77932 Perthes Cedex - Tél. : (1) 64 38 01 25

Je désire recevoir ____ coffret(s) pour un montant de 80 F par coffret, soit ______ F.

Ci-joint mon règlement : par chèque ☐ par mandat ☐ à l'ordre de TILT.

Nom ____________

Adresse ____________

Ville ____________ Code postal ____________

Réf. : 40.0067

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
Alien Storm	259/259F
Blues Brothers	299/299F
Brainies	269/269F
Deuteros	299/299F
Final Fight	259/259F
Gauntlet 3D	249/249F
Out Run Europa	259/259F
Rise of the Dragon	ND/399F
Robin Hood	259/259F
Terminator 2	249/249F
The Simpson's	249/249F
Wild Wheels	249/249F

TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga
Elf	249/249F
Flight of Intruder	349/349F
Toki	249/249F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
Thunderjaws	249/249F
Flinal Whistle	129/129F
Vroom	249/249F
Mlidwinter 2	349/349F
Centurion	249/249F
3D Construction Kit	399/499F
RBI 2	299/299F
Super Monaco GP	249/249F
Railroad Tycoon	349/349F
Chuck Rock	249/249F
F29 Retaliator	249/249F
Klick Off 2	249/249F
Winning Tactics	79/79F
F19 Stealth Fighter	289/289F
Spirit of Excalibur	299/299F

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
3D Master Golf	349/349F
Avantage Tennis	249/249F
Battle of Britain Miss. Disc.	159/159F
Beast Buster	259/259F
Carthage	249F/ND
De Luxe Paint IV	ND/899F
Hall of Montuzema	249/249F
Hunter	299/299F
Leisure Suit Larry V	ND/399F
Lord of Rings	ND/299F
Mig 29	399/399F
Nascar	349/349F
Powermonger Data Disk	149/149F
R Type 2	259/259F
Rugby World Cup	249/249F
Rules of Engagement	ND/259F
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Snooker (Whirlwind)	299/299F
Space Quest 4	ND/399F
Stratego	249/249F
Tentacle	249/249F

PROMOTION SPECIALE
MANETTE KONIX SPEED KING 75F

NOUVEAU **LES JUSTICIERS 3**
299/299F
+SHADOW WARRIORS + ROBOCOP 2
+BATMAN LE FILM

JAMES BOND 007
299/299F
+ L'espion qui m'aimait
+ Vivre et laisser mourir + Permis de tuer

PROMOTIONS MICROMANIA

	ST/Amiga		ST/Amiga		ST/Amiga
CROISIERE POUR UN CADAVRE	199/199F	Super Cars 2	179/179F	Beast + Infestation	99F/N
Z - Out	ND/99F	Switchblade 2	179/179F	Combo Racer	99F/ND
Turrican	299F/ND	Great Courts 2	179/179F	Matrix Marauders	ND/99F
Masterblazer	ND/99F	Heroe Quest	179/179F	Monthy Python	99/99F
Armour-Geddon	179/179F	Lemmings	149/149F	UMS 21	99/299F
		Monkey Islands	179/179F	Spellbound	99F/ND

SUPER SIM PACK
149/149F
+ ITALY 90 + SNOWSTRIKE + HEAVY METAL
+ TURBO OUT RUN

LES JUSTICIERS N°2
149/149F
+ GHOSTBUSTERS 2 + CABAL
+ OPERATION THUNDERBOLT

	ST/Amiga		ST/Amiga		ST/Amiga
Amos Compiler	ND/299F	Darkman	249/249F	Panza Kick Boxing	289/289F
Architecture 1	ND/199F	De Luxe Paint Français	599/749F	PGA Golf	ND/249F
Architecture 2	ND/199F	Dungeon Master	249/249F	Powermonger	299/299F
Bard's Tale 3	ND/249F	F 15 Strike Eagle 2	349/349F	Prehistorik	269/269F
Battlechess 2	ND/259F	F 15 Desert St. Disc	159/159F	Renegade Interceptor	ND/359F
Betrayal	299/299F	Genghis Khan	349/349F	Search for King+ Hint	ND/259F
Billiard Sim. 2	249/249F	King Quest 4	ND/349F	Sim City + Populous	299/299F
Blade Warrior	259/259F	Life and Death	259/259F	Ultima V	ND/299F
Cadaver	249/249F	M 1 Tank Platoon	299/299F	War Zone	249/249F
Cadaver the Pay Off	159/159F	Manchester Un. Europe	259/259F	Wings (1Meg)	ND/299F
Cardinal of Kremlin	ND/249F	Maupiti Island	289/289F	Wolf Pack	299/299F
Champion of Raj	249/249F	Megatraveller 1	349/349F	Zone Warrior	259/259F
Chaos Strikes Back	249/249F	Ninja Turtles	249/249F		

PC Compatible

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Billy the Kid	299F
Captive	299F
Cybercon 3D	299F
Dungeon Master	399F
F117A NightHawk	399F
Immortal	299F
Legend of Billy Boulder	299F
Narc	299F
Pang	299F
Wild Wheels	299F
Speedball 2	299F
Thunderjaws	299F

TOP PC COMPATIBLES

Wing Commander 2	399F
Gunship 2000	399F
Eye of Beholder	299F
Heart of China	399F
Catles	349F
Wing Commander	349F
Jetfighter 2 (Français)	399F
Sim Earth	399F
Secret Weapons	349F
Wing Commander Miss. Disk N2	149F
Andretti	299F
Rise of the Dragon	399F
Red Baron	399F
Robin Hood	309F
Kling Quest V(VGA)	449F
Llinks	399F
Lemmings	199F
Sim City + Populous	299F

AUTRES NOUVEAUTES

Alcatraz	249F
Archem	349F
Art de la Guerre	299F
Avantage Tennis	299F
Bard's Construction Set	299F
Battle Command	299F
Battletech 2	359F
Bloodwych	299F
Blues Brothers	299F
Brainies	269F
Castles Data Disk	149F
Chip Challenge	299F
Conspiracy Dead Lock	399F
Elvira 2	399F
Falcon V 3.0	499F
Gazza 2	269F
Leisure Suit Larry V	399F
Lord of the Rings 2	349F
Mad TV	249F
Magic Canddle 2	299F
Overlord	259F
Police 3	449F
Riders of Rohan	349F
Shangai 2	359F
Terminator 2	299F
The Seige	299F
The Simpson's	299F
TV Sport Boxing	349F

3D Construction Kit	499F	F15 N2 Scenario Disk	159F	Medieval Lords	299F
4D Sport Boxing	299F	F19 Stealth Fighter	385F	Megatraveller 1	349F
4D Sport Driving	299F	F29 RETALIATÖR	299F	Nascar	359F
Battle Master	299F	Final Battle	249F	Nobunaga's Ambition	399F
Battle of Britain Miss. Disc.	159F	Gateway to Savage Front	299F	Prehistorik	269F
Betrayal	349F	Golden Axe	299F	RBI 2	299F
Billiard Sim. N2	299F	Impérium	299F	Rick Dangerous 2	249F
Budokan	249F	Kick off 2	299F	Rules of Engagement	299F
Champion of Raj	249F	Killing Cloud	299F	Silent Service 2	349F
Chuck Yeager	349F	Leisure Suit Larry 1 (VGA)	399F	Sorcerers	299F
Command HQ	349F	LHX Attack Chopper	399F	Space Quest IV	399F
Corporation	349F	Life and Death 2	299F	Spirit of Excalibur	349F
Countdown	299F	Links Bayhill Course	159F	Supremacy	349F
De Luxe Paint 2 Français	985F	Links Boutifull	159F	Ultima VI	299F
Elite +	349F	Links Firestone	159F	UMS 2	349F
F 14 Tomcat	359F	M1 Tank Platoon	399F	Wing Comm. Miss Disk 1	149F
F15 Strike Eagle N2	349F	Martian Dreams	369F	Wolf Pack	349F
				Warlord	299F

AMSTRAD 464/6128

LES JUSTICIERS 3
169/199F
+ Shadow Warriors + Robocop 2
+ Batman le Film

NRJ 159/249F
+ North and South + Tintin sur la Lune + Fire and Forget
+ Teenage Queen + Hostages

NRJ 2 ND/249F
+ Mystical + Light Corridor
+ Crazy Cars 2+ Shufflepuck Café + Pinball Magic

AUTRES NOUVEAUTES

Apprentice	99/149F
Disc	149/199F
Metal Masters	149/199F
NightShift	109/159F
Prehistorik	140/180F
Sliders	ND/199F
Tresor d'Alligator	ND/149F

JAMES BOND 007 149/249F
+ L'espion qui m'aimait
+ Vivre et laisser mourir+ Permis de tuer

TOP 10 AMSTRAD

Darkman	109/159F
3D Construction Kit	249/249F
Rick Dangerous 2	99/149F
Klick Off 2	139/179F
Total Recall	109/159F
F16 Combat Pilot	99/149F
Ninja Turtles	109/159F
Fugitif	ND/229F
Pirates	ND/145F
Manchester United European	109/159F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	119/169F
Battle Command	109/159F
Blues Brothers	149/199F
Brainies	140/180F
Final Fight	119/169F
Gauntlet 3D	109/159F
Out Run Europa	119/169F
Spirit of Excalibur	109/159F
Thunderjaws	109/149F
Terminator 2	109/159F
The Simpsons	109/159F
Turrican 2	109/159F
Ultimate Golf	149/179F

Alive	ND/199F	Tresors D'alligator	ND/149F	Sdaw	ND/149F
Art de la Guerre	ND/249F	Mercs	119/169F	Skull and Crossbones	99/149F
Adv. Distroyer Sim.	169/229F	Mokowe	ND/199F	Supercars	109/149F
Gazza 2	140/180F	Mystical	149/199F	Super Sqweek	149/199F
Grand Prix 500 N2	ND/199F	Panza Kick Boxing	199/249F	Swap	ND/199F
Heroe Quest	109/159F	Prince of Persia	149/199F	Switchblade	109/159F
La Secte Noire	ND/179F	RBI 2	109/159F	Targhan	ND/199F
Le Manoir de Mort.	ND/199F	Saga	ND/199F	Tetris	ND/149F

OFFRES SPECIALES AMSTRAD MICROMANIA

F16 COMBAT PILOT	**99/149F**	**CHASE HQ**	**59F/ND**	**NARC**	**59/99F**
CRACKDOWN	**ND/99F**	**LES INCORRUPTIBLES**	**59F/ND**	**MOONWALKER**	**ND/99F**
CABAL	**59F/ND**	**GHOULS'N GHOST**	**ND/99F**	**STRIDER**	**ND/99F**

LA COLLECTION ND/ 175F
Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad !

LES 100% A D'OR 59/99F
+ Opération Wolf + Afterburner
+ R Type + Titan

LES VAINQUEURS ND/99F
+ Forgotten Worlds + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids

dans la limite des stock disponibles - Prix valables sauf erreur d'impression







A droite : Le FM Towns, son lecteur CD et ses nombreux périphériques.
A gauche : quelques jeux adaptés par les Japonais pour le FM Towns.



L'ordinateur de demain est-il japonais ?

Le FM Towns a des capacités à faire rêver les joueurs du monde entier. Une certaine compatibilité* PC *lui donne un avantage que n'ont jamais eu les micros de Commodore et Atari. Le lecteur CD et les capacités graphiques ouvrent aux programmeurs de jeux des horizons insoupçonnés. Mais le* PC *est bien installé et les* Mac LC *ont le vent en poupe. Si les Japonais ont conquis le marché mondial des consoles, leurs micros vont-ils aussi réussir ?

Le *FM Towns* est présenté par son constructeur comme le premier ordinateur personnel hypermédia. C'est-à-dire qu'il est basé sur la volonté de proposer l'accès à toutes les sources d'information, tous les médias connus, que cela soit le son, l'image de qualité photographique, les animations, la vidéo... Lancée en mars 1989, cette machine s'est actuellement vendue à environ 180 000 exemplaires.
Le *FM Towns* est basé sur un microprocesseur Intel 80386 32 bits cadencé à 16 MHz accompagné d'un coprocesseur arithmétique 80387. Suivant les quatre modèles proposés, les configurations disposent d'un ou deux lecteurs de disquette 3"½, d'un disque dur plus ou moins important, d'une RAM d'un ou deux Mo que l'on peut étendre à 8 Mo... Des slots d'extension permettent de rajouter une série de cartes (un modem, par exemple).
La première chose qui frappe lorsque l'on découvre la machine, c'est le lecteur de CD-ROM, bien en évidence, au milieu de l'unité centrale. La plupart des logiciels sont d'ailleurs commercialisés sur ce support. Le lecteur utilise des disques de 12 cm qui peuvent comporter jusqu'à 540 Mo de données. Le lecteur de CD-ROM est basé sur la norme XA. Celle-ci définit un standard permettant l'intégration, sur un CD, de données informatiques et de sons qualité CD de manièntè à optimiser la synchronisation des éléments graphiques et sonores. Les transferts entre le lecteur et le processeur se font très rapidement, par l'intermédiaire de canaux DMA (accès direct à la RAM).
Jusqu'ici, ses caractéristiques ne le distinguent en rien d'un *PC 386* équipé d'un lecteur de CD-ROM. Mais l'intérêt de ce micro est d'avoir été conçu dès l'origine pour toutes les utilisations familiales : de la récupération d'images vidéo provenant d'un camescope au shoot-them-up le plus traditionnel.

LE LECTEUR CD-ROM

Contrairement à certains constructeurs de micros qui proposent des machines dites familiales sans toutefois reconnaître que le jeu est une des activités principales dans la majorité des familles qui comportent des adolescents, Fujitsu a intégré toutes les puces qui rendent les consoles de jeux aussi performantes. On trouve ainsi différents modes graphiques qui proposent des résolutions allant de 640 par 480 pixels en 256 couleurs simultanées parmi une palette de 16,7 millions de teintes à 360 par 240 pixels en 32 768 couleurs. La plupart de ces modes vidéo possèdent deux pages graphiques, ce qui simplifie grandement les animations. Les sprites et les scrollings sont « câblés », ce qui signifie qu'ils sont de très bonne qualité car gérés par la machine, sans que le développeur n'ait à les programmer. Les





Des animations d'une fluidité étonnante...

sprites peuvent atteindre une taille de 16 par 16 pixels, en 32 768 teintes ou en 16 couleurs parmi une palette de 32 768. Les sprites peuvent avoir jusqu'à 896 formes différentes. Enfin, jusqu'à 1 024 sprites peuvent être animés en même temps, sans ralentissement.

LES MODES GRAPHIQUES

On peut affecter aux sprites des fonctions spéciales : rotation, zoom, création d'une image miroir. Une fonction spéciale permet d'éviter des distorsions lors des rotations. Toujours de façon « hard », le *FM Towns* est le seul appareil à pouvoir effectuer des scrollings cylindriques horizontaux ou verticaux. Les capacités sonores ne sont pas en reste. Le micro possède bien évidemment un son stéréo qualité CD. En plus, il comprend des composants qui lui permettent d'utiliser 8 voix stéréo en PCM (Pulse Code Modulation) et 6 voix stéréo FM (Frequency Modulation). Le chip FM vient de Yamaha. Il est plus spécifiquement dédié aux musiques de fond. Le circuit PCM est réalisé par Sega.

Il s'occupe des effets sonores, des sons échantillonnés ou encore des musiques complémentaires. Une carte MIDI optionnelle peut être ajoutée.

Le FM Town offre la compatibilité PC avec un MS-DOS japonais ! Est-ce suffisant pour convaincre américains et européens ?

A côté de ces caractéristiques qui lui permettent de rivaliser dans le domaine des jeux avec les meilleures productions pour *Super Grafx* ou *Super Famicom*, le *FM Towns* possède en option de base une souris à deux boutons, un joypad et un microphone. Le système d'exploitation dispose d'une série de primitives graphiques qui lui permettent d'utiliser dans toutes ses applications des menus déroulants, des fenêtres, des ascenseurs...

Soulignons que le *FM Towns* est en mesure de faire tourner les applications destinées aux compatibles *PC* classiques. Pour ce faire, il requiert divers artifices logiciels, comme une version spécifique de MS-DOS ainsi qu'une extension nommée *DOS Extender*. Cette dernière est en quelque sorte une boîte de compatilité qui offre au *FM Towns* l'accès à la logithèque *PC*. Toutefois, au Japon, cette compatibilité n'est pas un argument de vente pour son constructeur. En effet, il possède des applications la plupart du temps largement plus puissanntes et plus conviviales que celles qui existent dans le monde *PC*. Si l'acheteur le désire, il peut acquérir, parmi tous les langages et tous les systèmes d'exploitation qui existent sur cette machine, un MS-DOS version japonaise et même Windows.

Possédant une sortie SCSI, il n'est pas coupé du reste du



Des modes vidéos spécifiques simplifient les animations.

monde. D'ailleurs, son constructeur commercialise une série de périphériques. Deux imprimantes sont proposées. La première est une imprimante à 24 aiguilles. L'autre est une imprimante couleur 300 dpi (points par pouce) au format A4. Un disque dur de 315 Mo est proposé en option. Un scanner couleur de 400 dpi permet de capturer des illustrations en 24 bits (6,7 millions de couleurs) et possède des fonctions de zoom (de 50 à 200 % par pas de 1 %).
La bibliothèque de logiciels n'a rien à envier à ses concurrents. Il est vrai que pas moins de 130 éditeurs japonais et environ 35 occidentaux (américains et européens) travaillent sur cette machine. Le système d'exploitation porte le nom de Towns OS. Les outils de développement de base comprennent un assembleur 386 et un langage C. Mais il existe vingt-trois langages ou outils de développement. Parmi ceux-ci, on peut relever des Lisp, un Cobol, un Prolog, le *Microsoft Quick Basic* et *Quick C*, un Modula 2, un Fortran... Le domaine du multimédia n'est pas en reste. Fujitsu livre avec sa machine un langage appelé Towns Gear qui permet à des utilisateurs finaux sans grande expérience de la programmation d'élaborer une application combinant textes, musiques et graphismes. Les sociétés américaines les plus en avance dans le domaine du multimédia travaillent actuellement sur cette machine. On peut citer parmi celle-ci Macromind qui, avec son logiciel *Director*, a réalisé le programme le plus performant et le plus convial qui existe. Mais Electronic Arts, Icom Simulations ou encore Tigermedia développent également des applications. Les prologiciels professionnels représentent tous les domaines imaginables : de *Lotus 1-2-3* à *dBase III* en passant par *Gramatik* ou *Wordstar*. Beaucoup d'applications sont d'origine japonaise et sont donc totalement inconnues sur nos rivages. Le *FM Towns* comprend d'ailleurs en ROM les syllabaires nippons (kanas et kanjis) ainsi qu'un dictionnaire. Il existe d'autre part un nombre très important de dictionnaires, encyclopédies et autres bases de données sur des sujets très variés (des statistiques agricoles à une base de données d'images prises par le satellite Landsat). Les logiciels éducatifs sont également un de ses domaines de prédilection. Grâce à ses capacités multimédia, les applications sont particulièrement riches et attrayantes. Les plus nombreuses sont les méthodes pour apprendre l'anglais. Mais on trouve également des cours d'histoire et de mathématiques, ainsi qu'une série de contes animés pour enfants. Les logiciels de dessin, particulièrement à l'aise sur cette machine aux capacités impressionnantes, sont nombreux. D'origine japonaise, ils proposent des programmes d'animation en 3D, des modeleurs utilisant la technique du Ray Tracing, des softs de CAO (conception assistée par ordinateur) ou d'architecture. Enfin, il existe une série de programmes spécialisés sur des sujets aussi divers que l'astrologie, la diététique, la numérologie... Une dizaine de produits sont dédiés à l'univers du son : de la base de données de code Midi aux instruments échantillonnés en passant par des séquenceurs Mii multipistes ! Mais le domaine qui comporte le plus de titres est celui des jeux. A côté de titres japonais inconnus comme *Cyber City* ou *Super Odyssey*, on retrouve la série des *Ultima*, *Zack Mc Kraken*, *Space Rogue*, *Rocket Ranger*, *Populous*, *Operation Wolf*, *New Zeland Story* ou encore *Gunship*...
Mais il n'en reste pas moins que l'une des démonstrations les plus stupéfiantes des capacités du *FM Towns* est *Dark Side* de Psygnosis. Ce futur simulateur de vol sera le premier à proposer des décors en fractales en temps réel. Le concept des fractales consiste à créer une figure en appliquant une équation mathématique à une série de segments. Ainsi, il est possibile de réaliser un paysage rocheux qui semble très réaliste. Au fur et à mesure du déplacement de l'appareil, le paysage est recalculé. Il faut donc une puissance de calcul très importante. C'est pour cela que les logiciels faisant appel aux fractales jusqu'ici proposaient une image en fractale figée et non calculée à chaque instant. Le scénario de *Dark Side* est simple. Un appareil ennemi a déposé une sorte de sphère sur le sol. Celle-ci se révèle être, en fait, un lanceur de missiles. Un missile de croisière en jaillit et fonce vers son objectif. Vous êtes aux commandes d'un chasseur et vous devez l'intercepter avant qu'il n'atteigne son but. Fonçant de toute la vitesse de vos turbo-réacteurs, vous vous lancez à la poursuite de l'engin de mort. Dans votre viseur « tête haute », vous alignez le repère de vos lasers sur les tuyères de l'engin. La manœuvre n'est pas facile car le missile colle au terrain et bouge sans cesse. Mais finalement vos efforts sont récompensés et l'engin explose en plein vol.


Dark Side de Psygnosis sur FM Towns sera le premier simulateur de vol à proposer des décors en fractales en temps réel.


Une manœuvre difficile : aligner le repère des lasers sur la tuyère de l'ennemi pour l'abattre. Il bouge vraiment beaucoup.

PUISSANCE DE CALCUL : DES JEUX ACCÉLÉRÉS

Le *FM Towns* n'est pas le seul micro-ordinateur comportant les capacités d'une console de jeu. On peut citer également le *X68000* de Sharp ou le *Tera* de Sega, qui combine un *PC* avec une *Megadrive*. Mais la machine de Fujitsu a un gros avantage sur ses concurrents : c'est la première à être exportée sur les mar-



chés européens et américains. Suivant une stratégie usuelle chez les grandes mul-tinationales nippones, après avoir introduit son ordinateur sur le marché intérieur japonais et observé les réactions desconsommateurs, Fujitsu vamaintenant le proposer au reste du monde.

Pour cela, une stratégie un peu différente va être mise en place. Tout d'abord, le *FM Towns* change de nom. A l'export, il s'appellera *FM Vision*.

Ensuite, Fujitsu change de stratégie puisqu'il sera présenté comme un compatible *PC* particulièrement doué, pouvant faire beaucoup mieux qu'un clône lambda. Machine légèrement différente du *FM Towns* de base, le *FM Vision* sera compatible avec la norme Multimedia Windows de Microsoft. Les programmes du *FM Towns* seront normalement compatibles avec le *FM Vision*. Fujitsu devrait commercialer cette machine l'année prochaine aux Etats-Unis d'abord, en Europe dans un second temps. Le prix n'a pas été encore fixé mais si l'on se base sur les prix japonais, il faudra compter entre 12 000 et 20 000 francs suivant les configurations.

François Hermellin

Tout faux ?

Maîtres du marché de la console de jeux, les fabricants nippons ont désormais pour objectif de prendre le leadership dans le domaine de la micro-informatique personnelle. Fidèle à leur tradition, ils mettent en avant une stratégie de niche. Celle choisie par Fujitsu se résume en un mot : multimédia. Face au *MPC* de Tandy, les arguments du *FM Towns* sont clairs : mémoire plus importante en standard, processeur de base plus puissant, meilleures capacités sonores et graphiques. Le ric dans cette histoire est que, si elles sont impressionnantes sur le papier, ces capacités ne sont pas standards dans l'univers *PC*...

Autrement dit, seuls les programmes *FM Vision* pourront réellement exploiter toutes les capacités de la machine.

Les programmes *PC* se contenteront, eux, de fonctionner comme sur un... *PC* ! Or, on connaît assez bien le comportement du marché américain qui a du mal à accepter les « hors-normes », surtout en matière de compatibles.

Dans ces conditions, difficile d'imposer un semi-compatible, finalement coûteux, dont le seul argument est d'avoir des performances dont l'acheteur de *MPC* n'a pas besoin puisqu'il ne peut pas les exploiter dans un cadre de stricte compatibilité ! D'autant plus qu'en face de lui, le *FM Vision* trouve le *CDI* qui disposer de l'imposant soutien de Sony et de Philips mais aussi, pour le jeu, de Nintendo...

A la clé, un produit grand public au moins deux fois moins coûteux que celui de Fujitsu. Comme quoi, les géants nippons aussi peuvent commettre des erreurs. Le *MSX* l'a déjà démontré.

Mathieu Brisou

Sauvez vos scores...

Tilt, Consoles + ***et Micro Kid's organisent un grand concours de scores dont le classement est effectué à partir des performances que les joueurs réalisent chez eux. Pour ce faire, nous avons besoin que les candidats nous fassent part de leurs scores de manière fiable...***





Le réglage de la vitesse : trop lent !



Et la mise au point, c'est pour qui ?

Nous nous sommes demandé quelle était la meilleure solution. Celle qui limite au maximum les risques de contestations tout en restant accessible à la majorité. Eh bien, nous l'avons trouvée : la photo d'écran. Pour certifier leurs scores, les candidats devront nous faire parvenir une photo de leur score afin que nous puissions objectivement les départager. Evidemment, prendre une photo d'un moniteur ou d'une télévision n'est pas quelque chose que l'on fait tous les jours. Enfin, lorsque l'on n'est pas photographe chez *Tilt*... Nous avons questionné nos spécialistes du genre pour vous permettre de réaliser des prises de vue dans les meilleures conditions.

On imagine aisément que prendre ce genre de photo n'a pas



Vitesse trop rapide : raté !

grand chose à voir avec les portraits, les paysages et autres photos de vacances. Les conditions sont en effet extrêmes et tous les détails comptent. Première règle de base : les reflets Généralement, les écrans sont brillants et réfléchissent la lumière. Alors évitez les flashs et autre flux lumineux directement portés sur l'écran. En fait, l'idéal est de pouvoir prendre la photo dans le noir. Vous pouvez toujours attendre la nuit mais il existe d'autres solutions. Lorsque l'on possède des volets aux fenêtre (avec, pourquoi pas ? des double-rideaux en plus), les choses sont en effet bien plus simples. Autre possibilité : utiliser un drap de couleur noir recouvrant le photographe et l'écran ou encore un cache en carton allant de l'objectif au tube cathodique. Bref, tous les moyens sont bons pour supprimer les reflets. Soulignons à ce sujet le peu d'effet des spray anti-réfléchissant et autres systèmes du genre. Autre règle de base à observer : il est nécessaire que l'appareil reste stable pendant toute la durée de la prise de vue. On peut toujours essayer de le maintenir en s'appuyant sur une chaise, par exemple, mais cela nécessite un certain talent et une bonne maîtrise de la chose. La solution ? Un pied, tout simplement...

Passons à la technique maintenant. Dans de bonnes condi-



N'oubliez pas le cadrage.

tions (écran stable, reflets limités), on se satisfait de pellicules à la sensibilité moyenne (c'est-à-dire de 100 à 200 ASA). En cas de conditions plus complexes, avec par exemple un écran se déplaçant (s'il existe une pause, utilisez-la !) il est possible d'aller jusqu'à 400 ASA. On atteint là une limite théorique avec les écrans les plus courants. Inutile donc de taper dans les films très sensibles, qui sont d'ailleurs assez coûteux. Dernière précision : il est possible de travailler aussi bien en tirage papier qu'en diapositive.

Venons-en aux chiffres. Elément de base de tout appareil photo, l'objectif a son importance dans la prise de vue d'un écran. Concrètement, mieux vaut éviter les 35 millimètres. Ils ont un domaine d'ouverture trop limité et génèrent d'importantes déformations. Problème : bien souvent les appareils « compacts » sont équipés d'une telle optique. Si vous le pouvez, changez l'optique ou bien faites-vous prêter un appareil genre 24×36 Reflex classique. Ces derniers disposent souvent d'un 50 millimètres. Cela donne déjà des résultats forts corrects et tout-à-fait utilisables.

Pour en terminer, finissons par les réglages optimaux permettant d'obtenir une bonne qualité. Premièrement, il est nécessaire de cadrer et de faire la mise au point sur le centre de l'écran. De cette façon, la majeure partie de la photo sera toujours nette. Les bords peuvent apparaître flous mais comme ils présentent généralement une portion d'écran (la bordure) rarement utilisée par les jeux, ce n'est un problème. En ce qui concerne la vitesse, il ne faut jamais aller au-dessus du 30e de seconde, sinon on risque de voir apparaître les effets de balayage sur la photo. Enfin, en matière d'ouverture, on travaille généralement à 5,6. Il est possible d'aller à 8, ce qui permet d'obtenir une image légèrement sous-exposée. Par rapport à une image sur-exposée, c'est un moindre mal et il est toujours possible d'obtenir des rectifications par le biais des tirages papiers par exemple. Pour en conclure avec l'ou-



Eteignez les lumières...

verture, nous vous conseillons malgré tout de faire des essais avec différentes valeurs afin de trouver le meilleur compromis.

Tout ce que nous venons de dire reste valable avec les consoles portables. Ces dernières posent cependant un problème du fait d'un écran de petite taille et généralement peu lumineux. Sur *Game Boy*, par exemple, l'écran n'émet pas de lumière. Il faut donc ruser en l'éclairant indirectement. Avec les *Lynx*, *Game Gear* et autres, la situation est légèrement différente. L'idéal et de travailler dans le noir avec une pellicule sensible. On peut aussi envisager des séances de prise de vue en lumière ambiante. Mais dans ce cas, attention aux reflets.

Mathieu Brisou

Livres et micros

LE PIRATAGE INFORMATIQUE
Editions Marabout

Le piratage est un sujet que nous abordons régulièrement dans le Forum. Mais le terme de piratage, ne recouvre pas seulement le fait de déplomber ou de copier la disquette d'un copain. C'est aussi intégrer un virus ou une bombe logicielle dans un système informatique, piocher dans une banque de données ou encore pénétrer les réseaux militaires. Ce livre parle donc du piratage et en parle bien. Principalement parce qu'il ne prend pas partie. L'auteur (J.-P. Lovinfosse) a tenté, tout au long des 220 pages de cet ouvrage, de chercher une explication aux différentes formes de piratage. Son analyse, même si elle n'est pas parfaite, refuse tout manichéisme. En fait, il s'agit d'un monologue dans lequel l'auteur propose ses explications et ses solutions. Le style (un peu fouilli) correspond parfaitement à cette approche et il est difficile de décrocher de ce livre avant de l'avoir fini ! A noter un historique particulièrement intéressant avec des annecdotes, des détails croustillants sur les malheurs du FBI ou encore sur les petits plaisirs de l'administration. On trouve aussi une étude légale du piratage et de la protection des logiciels, une étude psychologique des pirates, une analyse de la sécurité informatique dans les entreprises, etc. Le style est vivant, fréquemment illustré de commentaires ou de « petites histoires », ce qui augmente d'autant le plaisir du lecteur. Attention, cet ouvrage n'est ni une bible du pirate, ni un manuel de la bonne protection. C'est une réflexion sur l'univers informatique. Et c'est passionnant!

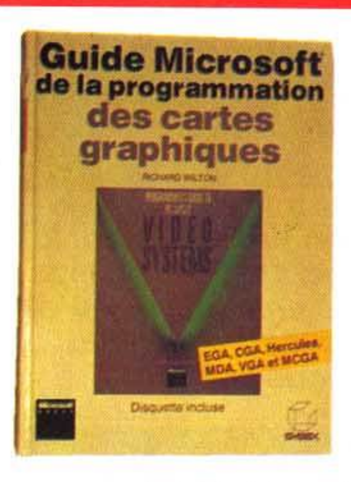
AMIGA, USER INTERFACE STYLE GUIDE
Commodore, édité par Addison-Wesley

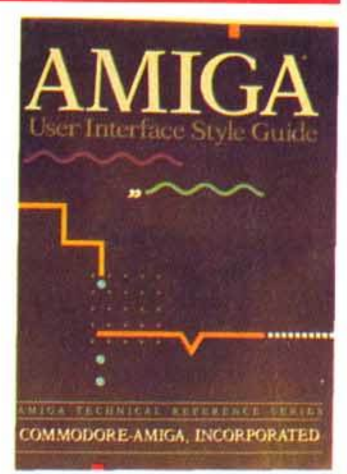
Commodore vient de sortir un équivalent au « *Common User Access Adv. Interface Guide* » d'IBM. Mais si ! Vous savez bien, ce dictionnaire qui définit l'interface graphique idéale et qui a été utilisé pour l'interface de Windows. Il s'agit en fait d'une liste des attributs graphiques et des éléments de l'interface, avec les conseils « officiels ». Par exemple, y sont définis les boutons, les ascenceurs et les raccourcis claviers tels que F1 pour l'aide, et Alt-F4 pour quitter. Abondamment illustré, l'ouvrage tente donc de standardiser l'interface graphique de l'*Amiga*. Cela va de la description des fenêtres « idéales » à l'utilisation des « gadgets », en passant par les icônes et autres éléments fonctionnels. Un chapitre décrit l'interpréteur Arexx, un autre les échanges de données. Intéressant tous ceux qui développent sur *Amiga*, ce livre s'avère bien fait et accessible car écrit dans un anglais relativement simple.

GUIDE MICROSOFT DE LA PROGRAMMATION DES CARTES GRAPHIQUES
Sybex/Microsoft Press

Voici la bible de la programmation graphique sur *PC*. Sur plus de 650 pages, il donne toutes les informations dont on peut avoir besoin pour utiliser une carte graphique. Il traite des adaptateurs : MDA, CGA, Hercules, Hercules Plus, EGA, Hercules InColor, MCGA et VGA. Leur gestion via les interruptions est brièvement évoquée, suivie par l'adressage direct du processeur vidéo et de la mémoire. Comment et pourquoi changer la fréquence de balayage et la synchronisation, comment adresser chaque plan de bits indépendemment, ou encore comment tracer des droites bien droites le plus rapidement possible sont autant de sujets décortiqués. Dessins complexes, remplissages et animations ne sont pas pour autant oubliés. Diverses routines en C et en Assembleur parsèment ce livre. Mais ces exemples nécessitent bien souvent d'être adaptés. Une certaine connaissance de l'architecture du *PC* et de l'Assembleur permettra d'aborder ce livre dans de bonnes conditions. Un index très bien fait permet cependant d'accéder rapidement à un sujet recherché. Bref, c'est une mine d'informations.

Jean-Loup Jovanovic



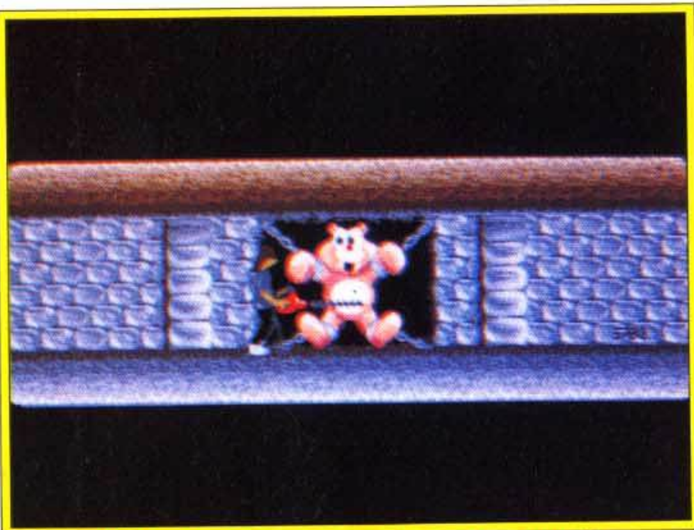


C64 GS : la fin

Transformer un ordinateur 8 bits en console de jeu : l'idée n'est pas nouvelle. Atari, avec son *XE Game System*, Amstrad avec sa console *GX 4000* s'y sont essayés. Commodore aussi avec le *C64 GS*. Il s'agit d'un *C64* présenté sous forme de console et lancé, outre-Manche, en septembre dernier au prix de 99 Livres, soit environ 1 000 F. A la base, la volonté de contrer Nintendo et Sega et un objectif de l'ordre de 50 000 machines au minimum. Seulement 15 à 17 000 unités ont trouvé preneurs en Grande-Bretagne, le double sur le marché européen. D'où l'abandon de cette machine... M.B.

Ooh crikey wot a scorcher

Les très britanniques The Lost Boys (TLB) sont fiers du titre de leur toute nouvelle mégadémo sur* ST. *C'est probablement le nom le plus bizarre depuis la* Fish'n'Chips *de Sewer Software. Bien entendu, le jeu de mot est rigoureusement intraduisible... Humour britannique oblige !



Les Lost Boys se mettent vaillamment au travail.

Cela dit, même si la démo n'est pas aussi originale qu'on aurait pu l'attendre, le résultat est à la mesure de nos espérances. La *Ooh crikey...* s'avère particulièrement soignée, aussi bien techniquement que graphiquement (Spaz, le graphiste, a fait d'énormes progrès). Le menu de selection est un mini-jeu en



Les rasters de la reset démo.

3D fractale plus fluide que bien des programmes du commerce. Les algorythmes utilisés ont à l'origine été conçus pour un jeu et il n'est pas exclu que les Lost Boys, déjà créateurs de *A Prehistoric Tale*, ne les réutilisent pour réaliser un nouveau soft. Mais Manikin, principal programmeur du groupe, préfère ne pas trop s'avancer sur ce sujet... Si la démo porte un titre étrange, ceux des « screens » qu'elle contient ne le sont pas moins.

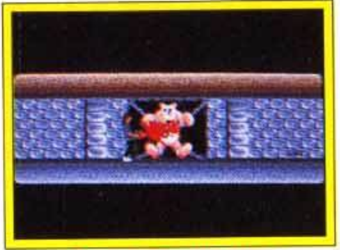
Pour témoin, la première démo, intitulée *The Lost Boys chainsaw massacre*, mettant en scène la « guerre » amicale entre les groupes TLB et TCB (The Carebears). On y voit Spaz découper à la tronçonneuse un pauvre bisounours (carebear, en anglais) enchaîné au mur. Ames sensibles s'abstenir, d'autant que la bande sonore est entièrement inspirée du film gore *Bad Taste*.

A brief history of time est probablement l'écran le plus technique de toute la *Ooh crikey...* Boules 3D, déformations, multi-scrollings et sprites se partagent tour-à-tour l'écran. Impressionnant !



Main menu en 3D fractale.

Le suivant, *Things that go bump in the night*, met en scène un superbe damier aux couleurs changeantes et effets de « bosses » tandis que des boules rebondissent sur toute sa surface.



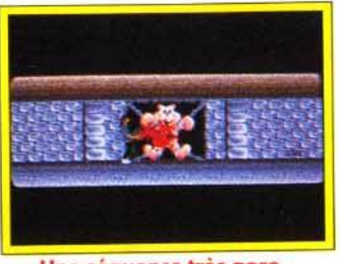
Pauvre Bisounours !

Le tout est survolé par un scrolling de bulles vertes tournoyant au milieu d'un champ d'étoiles. En somme, de la vraie poésie !

What a bummer est la « guest-appearance » du groupe allemand Respectables. Une démo multi-parties, au look très *Amiga*, particulièrement bien réalisée et non dénuée d'humour.

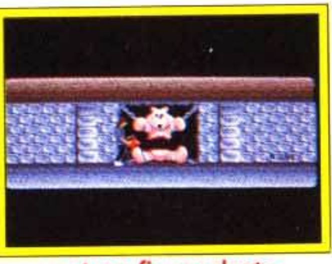
Your mind is my ashtray combine deux effets assez novateurs : une multitude de petits scrollings verticaux gérés par syncscroll horizontal et un autre composé de lettres en rotation. Quelques groupes français crissent des mâchoires car, bien qu'ils aient réalisé les mêmes effets auparavant, la lenteur inhérente à la parution de leurs mégadémos permet aux Lost Boys de les « doubler »...

Komische Sackratten von der Höhle s'inspire assez directement de certaines démos *Ami-*



Une séquence très gore...

ga. C'est une sorte de clip psychédélique dont les animations et autres symboles graphiques varient en fonction de la musique (en 4 voies digitales, s'il-vous-plaît). Très réussie ! La démo devrait être terminée quand vous lirez ces lignes, avec probablement un ou deux écrans supplémentaires, dont un ex-



...et une fin sanglante.

cellent « screen » 3D et une « guest appearance » du groupe ULM. A cela s'ajoute également la « reset démo » composée de rasters (dégradés de couleurs) verticaux, très à la mode actuellement sur *ST*. Tout cela montre bien que la *Ooh crikey wot a scorcher* est une démo que tout ST-maniaque se doit de posséder.

Dogue de Mauve

La guerre des copies...

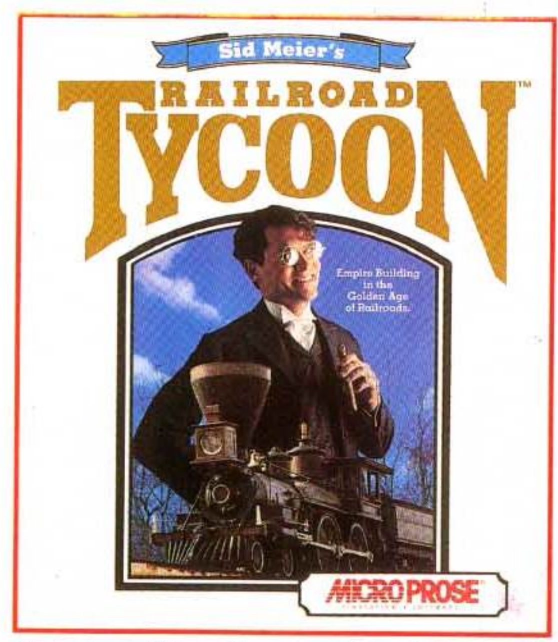
Notre confrère d'outre-Manche *CTW* révèle dans son édition du 5 août que la société Fast a intenté et gagné un procès à l'encontre de Pick and Choose...

A la clé, pas moins de quarante-quatre charges différentes en relation avec la vente de logiciels contrefaits.

Autrement dit, Fast attaque Pick and Choose pour piratage de cartouches pour consoles *VCS 2600* d'Atari. La majeure partie des jeux illégalement dupliqués ont été développés par Activision et, lors d'une opération intervenue en janvier 1990 dans les locaux de l'accusé, environ 500 cartouches pirates ont été saisies ! A ce niveau, cela devient de l'industrie et le tribunal de Salford a rendu une décision exemplaire lors de la scéance du 23 juillet 1991. La cour condamne le contrevenant à payer environ 20 000 Livres au total, soit un peu plus de 200 000 francs. De quoi en faire réfléchir plus d'un...

Mathieu Brisou

Railroad Tycoon









Construction d'un empire à l'âge d'or du chemin de fer

Grosses affaires. Décisions fermes. Excitation, défi et souci du détail. C'est tout un monde que 'Railroad Tycoon' apporte sur votre ordinateur.

Avec pour toile de fond l'âge d'or du chemin de fer, "Tycoon" vous accorde le contrôle intégral des ressources économiques de l'ère industrielle et des luttes commerciales qui propulsèrent le monde dans le 20ème siècle.

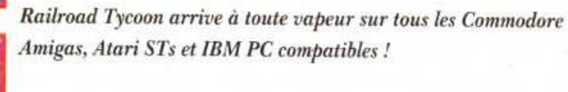
Vous contrôlez chaque aspect des opérations de Railroad. Chacun de vos choix affecte le monde environnant. Développez votre réseau ferroviaire. Forgez une nation.

Décidez du sort des villes, de la prospérité des affaires, du succès de branches entières de l'industrie. Sélectionnez les types de trains qui circuleront sur votre voie ferrée, établissez leurs horaires et désignez le type de cargaison qu'ils transporteront. Surmontez les obstacles naturels tels que les tempêtes ou les inondations, ou les catastrophes créées par la main de l'homme comme les grèves et les guerres des tarifs. D'autres magnats sont déterminés à vous écraser ou à vous pulvériser et vous devrez finasser pour exploiter votre chemin de fer et faire des opérations boursières. Toutes ces décisions sont prises contre la montre implacable de l'histoire. Les trains se modernisent, les villes croissent, l'industrie évolue. Tout changement entraîne une nouvelle décision et toute décision un nouveau changement.





La seule chose plus puissante que vos locomotives, c'est votre aspiration à former une nation. Votre ambition. Votre contrôle. Votre chemin de fer.



Railroad Tycoon arrive à toute vapeur sur tous les Commodore Amigas, Atari STs et IBM PC compatibles !





Ecrans IBM. Les écrans réels peuvent varier.

MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.

En quoi vous dégui

FORMULA ONE
GRAND PRIX

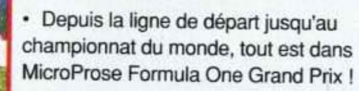
Vous êtes-vous jamais demandé quel effet cela ferait d'être un des 26 pilotes qui font ronfler leur moteur sur la ligne départ et attendent le feu vert pour démarrer en trombe au milieu de la fumée, des ronflements de moteurs et des crissements de pneus et ouvrir ainsi la nouvelle saison de Grand Prix ? Eh bien, c'est le moment d'attacher votre ceinture ! MicroProse et Geoff Crammond, l'auteur de 'Revs' et 'Stunt Car Racer', ont uni leurs efforts pour produire la seule simulation intégrale de Formula One Grand Prix.

MicroProse Grand Prix foisonne de fonctions : 16 circuits 3-D vallonnés, des rues de Phoenix et d'Adelaide aux splendides calanques de Monaco et le choix de 26 voitures commandées indépendamment, de Jordan et Brabbam à Williams et Ferrari.

Etudiez le circuit pendant l'entraînement, réglez votre voiture pour réaliser des records, puis effectuez un tour de piste en un temps record pour vous qualifier et affronter vos rivaux sur la ligne de départ. Doublez les autres voitures en laissant dans votre sillage ou en les forçant à aller dans les coins, puis regardez-les dans vos rétroviseurs alors qu'ils essaient de vous rattraper. Soyez prudent, vous pourriez bien avoir à éviter une collision qui vient juste de se produire au prochain virage. Coriace, stimulante, excitante, telle est la simulation de Grand Prix la plus réaliste qu'on ait jamais vue.



- Commandes de l'habitacle authentiques avec radio et rétroviseurs réglables.
- Pneus et freins réalistes ; à vous de juger quand il convient de s'arrêter au garage.
- Vue de la course depuis des caméras de télévision placées sur chaque piste et répétition de vos plus grands triomphes et de vos pires déboires.
- Conditions météo imprévisibles ; la course peut commencer par temps sec, mais un nuage soudain peut éclater et vous obliger à changer vos pneus et votre style de conduite.
- Quatre niveaux de difficulté (du débutant au champion en puissance) font de la course une véritable gageure pour tous les pilotes.



- Depuis la ligne de départ jusqu'au championnat du monde, tout est dans MicroProse Formula One Grand Prix !

Formula One Grand Prix arrivera prochainement pleins gaz dans tous les bons magasins de logiciels pour les Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC et compatibles.



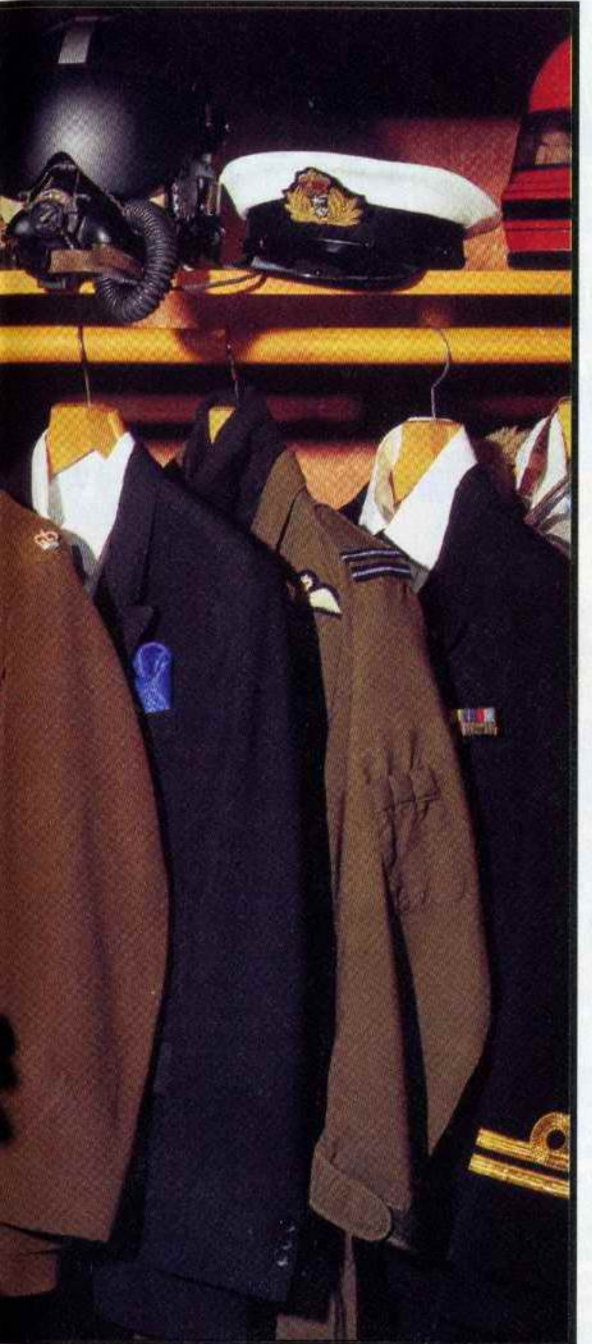
Le logiciel de simulation de MicroProse est disponible dans tous les bons magasins de logiciels. Si l'obtention d'un des titres de MicroProse s'avère difficile, commandez-le directement à : MicroProse, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos, GL8 8LD. Tél 19.44.666.504326.



Logiciel de simulation de MicroProse - Sans

ECRANS COMMODORE AMIGA ET ATARI ST. LES ECRANS REELS PEUVENT AVOIR UN FORMAT VARIABLE.

serez-vous ce soir?



MICROPROSE
GOLF

Les possesseurs d'ordinateur qui aiment le golf ont eu la chance d'avoir à leur disposition un large éventail de jeux. Dorénavant, avec MicroProse Golf, ils ont aussi la simulation qui fait autorité. Si vous avez joué jusqu'à présent en dilettante, arrêtez tout et commencez une partie sérieuse.

MicroProse Golf recrée avec précision les fairways et les greens de chaque trou en utilisant une technologie tridimensionnelle époustouflante qui vous permet de vous déplacer sur le parcours. Vous pouvez même suivre la balle pendant son déplacement en l'air et assister aux événements sous de nombreux angles TV au choix.

Des clubs reproduits avec précision et la dynamique de la balle garantissent un réalisme optimal. La position de la balle et du pied et le swing y contribuent, sans modifier les conditions du parcours mais en ajoutant une large gamme d'effets inédits. MicroProse Golf est si conforme à la réalité qu'il vous permettra vraiment d'améliorer votre propre jeu !

- Paysage 3-D réaliste pour une plus grande liberté de mouvement pendant tout le parcours.
- Présentation "télévisuelle" animée et positions de caméra, y compris une option unique de suivi de la balle.
- La gageure de six parcours tous d'un style différent, avec des 'links', des espaces boisés et des plans d'eau.
- Des options pour changer de position, de swing, de tee et de positions de la balle et voir les effets produits avant, pendant et après chaque coup.
- Conditions changeantes du terrain et de la météorologie.
- Des profils de joueur qui changent avec le temps, comprenant un système intégral de handicap.
- Une douzaine de types de jeux incluant les options coups, matches, meilleure balle et tournoi complet pour 1 à 4 joueurs humains.
- Adversaires informatiques personnalisables et possibilité de répétition.
- Analyse statistique et graphique trou par trou de vos performances.
- Exercices faciles à apprendre et un manuel de 150 pages avec des conseils pour vous aider à améliorer votre propre jeu.



MicroProse Golf sera prochainement dans tous les bons magasins de logiciels pour les Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC et compatibles.





MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

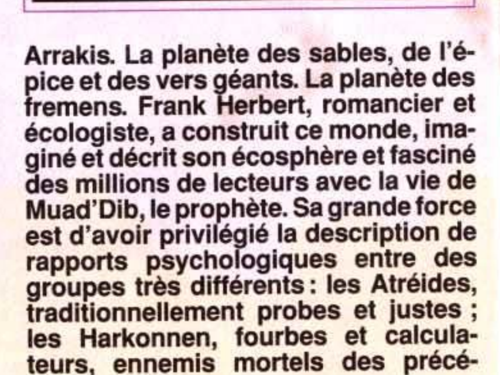
lui, il vous manque vraiment quelque chose.

Salut à tous et bienvenue dans Micro Kid's, la première émission entièrement consacrée aux jeux vidéo et aux jeux sur micro-ordinateurs...

Si vous ne connaissez pas encore cette phrase par cœur, c'est que vous êtes l'un des rares à avoir échappé à Micro Kid's, diffusée, je le rappelle, tous les mercredis sur FR 3, à 17 h 15. Micro Kid's est conçue par les rédactions de *Tilt* et de *Console +* : tout naturellement, vous retrouverez chaque mois dans vos journaux des précisions sur les différents sujets abordés dans l'émission. Ce mois-ci, honneur aux Blues Brothers et surtout au fabuleux Dune...

DUNE

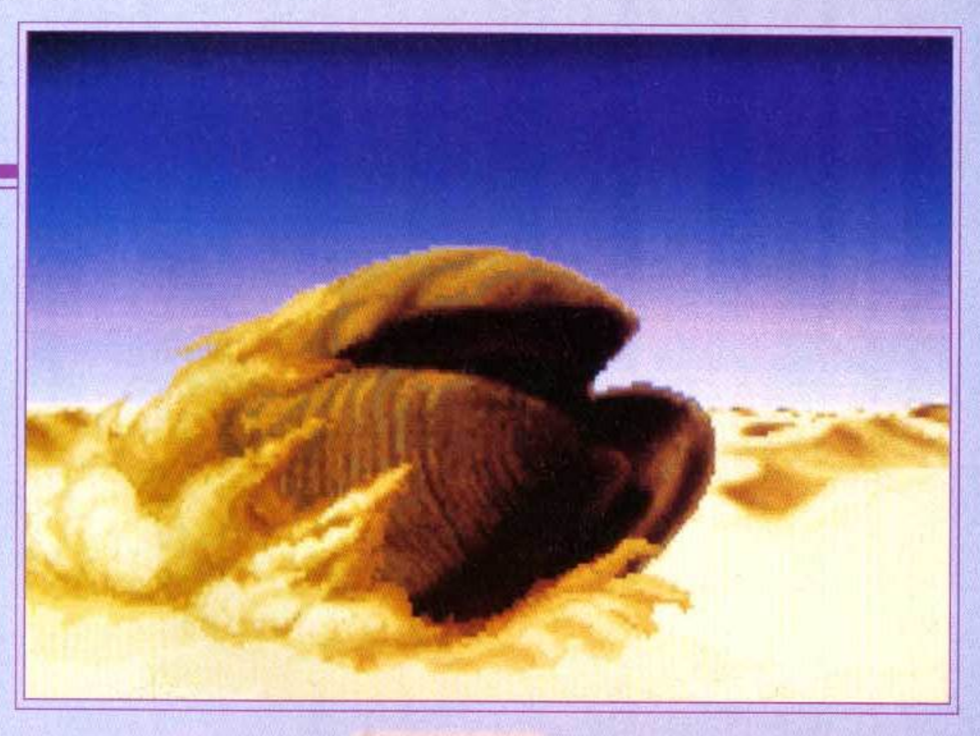
Quel est le livre le plus dépaysant de la galaxie ? Quel est le film le plus grandiose de l'univers ? Quel est le jeu le plus attendu de la voie lactée ? Dune, bien sûr ! L'équipe de Ere Informatique nous concocte un petit bijou, mélange d'aventure, de wargame et de jeu économique.







Arrakis. La planète des sables, de l'épice et des vers géants. La planète des fremens. Frank Herbert, romancier et écologiste, a construit ce monde, imaginé et décrit son écosphère et fasciné des millions de lecteurs avec la vie de Muad'Dib, le prophète. Sa grande force est d'avoir privilégié la description de rapports psychologiques entre des groupes très différents : les Atréides, traditionnellement probes et justes ; les Harkonnen, fourbes et calculateurs, ennemis mortels des précé-



dents ; le Bene Gesserit, et sa quête eugénique fanatique ; la guilde spatiale, tellement puissante et pourtant fragile... Tous ces groupes ont des capacités spéciales, des pouvoirs cachés, tous plus fous les uns que les autres. Et le miracle est que ces pouvoirs sont crédibles ! Ils sont présentés petit à petit, expliqués, détaillés, décrits comme provenant du plus profond de l'être humain. Même la mémoire des générations passées, qui permet de se souvenir des pensées de ses ancêtres, devient crédible. Dune est, sans aucun doute, un beau livre. C'est aussi un film à grand spectacle, réalisé par David Lynch. Et l'un des grands flops de l'histoire cinématographique ! Ce livre immense, réduit à un film de deux heures, a perdu beaucoup de son charme. Des millions ont été engloutis, l'univers de Dune reconstruit. Mais les vers sont bien plus impressionnants s'ils ne quittent pas l'imagination du lecteur... Le grand reproche que les fans de Dune ont fait à ce film, c'est d'avoir interprété et transformé de nombreux détails qui n'en avaient pas besoin. Le scénario a été en grande partie conservé, mais l'univers de Frank Herbert est amputé de sa dimension écologique et la psychologie des personnages est totalement passée sous silence. Ils en ont fait un film à grand spectacle. Aux Etats-Unis, Dune est un véritable phénomène de société : des clubs se sont formés, des tee-shirts et des poupées Dune sont vendus.

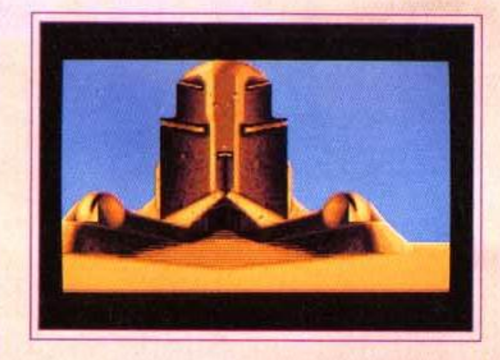
Les vrais fans de Dune sont évalués à plus de deux millions. Il est normal que ce film, qui s'écartait sensiblement du livre, les ait déçu.

Et maintenant, voici le jeu *Dune*. Ces concepteurs ne sont pas des inconnus, puisqu'il s'agit d'une des équipes françaises les plus prestigieuses : l'équipe de Cryo, ex-Exxos, ex-Ere Informatique. Philippe Ulrich, son capitaine, nous explique dans une interview comment il a pu avoir les droits de ce monument de la littérature de science-fiction. Pour l'instant, parlons du jeu. Le roman est un pavé, de cinq ou six cent pages (selon l'édition), d'une richesse exceptionnelle. Il était impensable d'en faire un jeu d'aventure qui suivrait la trame originale. Aussi le jeu commence-t-il alors que la maison des Atréides arrive sur Dune. Contrairement au livre, les Harkonnen n'ont jamais quitté Dune et contrôlent un bon tiers nord de la planète. Vous incarnez Paul Atréides et vous contrôlez la ville où vous êtes installé. Les fremens, le peuple du désert, possèdent le reste. Votre but est d'évincer les Harkonnen et de prendre le contrôle des fremens. *Dune* est un jeu étonnant sur bien des points. Ce qui frappe lorsque l'on voit le jeu pour la première fois, ce sont les graphismes VGA 256 couleurs, qui sont tout simplement magni-





Si certains visages reprennent les personnages du film, la plupart sont originaux. Et en plus, c'est beau !



Le programme est en phase « pré-bêta », et les graphismes ne sont pas tous achevés. Admirez quand même ceux que nous vous proposons...



fiques. Jean-Jaques Chaubin, qui a dessiné les personnages, ne s'est inspiré du film que pour deux ou trois visages (Feyd Rauta, le neveu du baron, ressemble par exemple très fortement à Sting). Sinon, la majorité des personnages ont été entièrement recréés. Paul (qui dans le film paraît 30 ans quand il est sensé en avoir 15) trouve enfin une apparence qui lui convienne et le mentat-assassin Tufir Hawat est tout simplement effrayant. Deuxième surprise : ça bouge ! Vous pouvez discuter avec les personnages (vous choisissez vos phrases dans une liste) et ils bougent les lèvres en répondant ; vous pilotez des ornithoptères (sorte de libellules mécaniques) ; vous pouvez même monter le ver ! Cette dernière scène n'était pas encore terminée, mais j'ai pu voir des images fixes et des essais d'animation, qui sont déjà de toute beauté. La musique est un autre point fort de ce programme. Il ne s'agit pas, comme c'est généralement le cas dans les jeux, de simples séquences sonores, mais d'un véritable fond musical qui accompagne le joueur pendant toute la partie. Stéphane Picq, créateur de cette musique, a ainsi écrit et réalisé pour la version CD près d'une heure trente de musique tout simplement magnifique. Un CD audio est d'ailleurs en préparation chez Virgin. Les drivers de gestion des cartes sonores ont été réécrits et le résultat sur une Ad Lib ou une Sound Blaster est époustouflant ! L'interface, enfin, est d'une grande simplicité. Tout se fait à la souris, en cliquant sur un nombre limité d'icones. Cette apparente pauvreté ne limite en rien les possibilités du joueur : sa liberté est totale. *Dune* est un jeu d'aventure. C'est aussi un wargame et un jeu de gestion. Vous



avez des ressources en épice, qui représentent de l'argent. Vous avez des armées fremens qu'il faut convaincre de vous suivre. Vous avez l'eau, qui vous permet de transformer la planète. *Dune* est en phase terminale de développement. Une démo sera bientôt disponible sur *3615 Tilt*, sur *PC* d'abord, sur *ST* et *Amiga* par la suite. Le jeu sortira en premier sur *PC*. Une version CD suivra, ainsi que des versions *ST*, *Amiga*, *Megadrive*, *Super Famicom* et peut-être *NES* et Sega 8 bits !

Jean-Loup Jovanovic



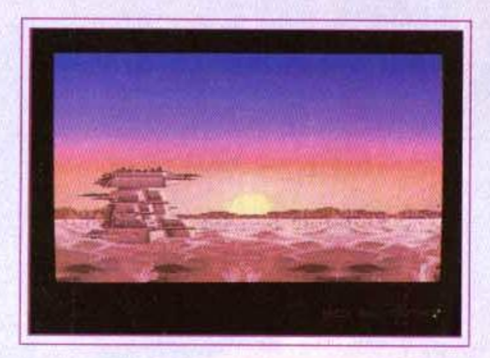
Tout se gère à la souris, à l'aide d'un nombre limité d'icônes.



Philippe Ulrich est un « personnage » de la micro ludique. Il a participé à la création de Ere Informatique, d'Exxos, de Cryo. Il est à l'origine de *L'arche du Capitaine Blood*, l'un des logiciels les plus marquants de ces dernières années. Tout à la fois programmeur, metteur en scène et réalisateur, c'est lui qui est à la base du jeu tiré de Dune. Nous sommes allé l'interviewer dans les locaux de Virgin Loisirs (nouvellement Sega France).







Tilt : Philippe, parle-nous de Dune. Il y a aux Etats-Unis un grand nombre de fans du livre ?
Philippe Ulrich : *Il y a là bas trois à quatre millions de fous, complètement accros de Dune, regroupés dans des associations. Martin Alper a fait une étude avant de se lancer dans cette opération.*

Tilt : Martin Alper ?
P.U. : *Il est à l'origine du jeu. C'est lui qui a eu les droits et c'est grâce à lui que nous pouvons faire ce jeu. Il est lui-même un « dunien » et connaît très bien le sujet. C'est un peu un mystique, il pense à Dune comme à un livre plein d'enseignements, et tout ça...*

Tilt : Et le film ?
P.U. : *Le film n'a pas très bien marché. Mais le roman n'est pas seulement à l'origine du film. C'est aussi la base de tout un univers SF qui a donné la plupart des films de ces dernières années. Par exemple, Jodorowski avait fait une étude sur Dune. En fait, il a travaillé pendant dix ans dessus. Il a fait travailler Giger qui, à cette époque, a fait des dessins que l'on retrouve tout à fait dans Alien. Le travail de Jodorowski n'a pas été pris à l'époque pour Dune, mais Giger a fait tout le design d'Alien...*

Tilt : Tu n'aimerais pas faire Alien ?
P.U. : *Il y a un thème, il y a quelque chose à faire. Alien est extrêmement fort ; une pierre d'angle de la SF moderne, on y trouve tout un style, un réalisme. C'est comme Star Wars : quand je suis sorti après avoir vu le film, j'avais le dos qui fumait... (Il nous lance un petit regard mi-figue, mi-raisin). Moi, ce que j'aimerais faire, c'est 2001.*

Tilt : Mais il n'y a pas de scénario...
P.U. : *C'est ce que l'on disait au départ pour* Dune. *En cherchant un peu, on peut trouver un scénario. On peut travailler sur l'univers.*

Tilt : C'est un peu ce que vous avez fait pour Dune. Vous avez transformé le scénario tout en gardant l'univers et le point de vue écologique.
P.U. : *C'est très biblique, comme thème. Il y a tout un côté ésotérique dans* Dune, *un certain caractère sacré. C'est une œuvre à part.*

Tilt : Comment avez-vous pu faire Dune ? Le hasard ?
P.U. : *Non... On en rêvait depuis des années. Didier Bouchon, notre spécialiste des effets spéciaux (c'est lui qui réalise les animations complexes, la 3D, etc. NDLA), est un fou du désert : il l'a traversé et possède plein de documentation sur lui. Quand j'ai rencontré pour la première fois Martin Alper, il m'a dit qu'il serait bien que nous fassions* Dune, *mais qu'il avait peu de chance d'avoir les droits. Cela faisait déjà plusieurs années qu'il travaillait à avoir cette licence, sans résultat. Un mois plus tard, je reçois un coup de fil chez moi, qui m'annonce que j'obtenais la licence de Dune ! C'était le soir, à 9 heures. Je crois que j'ai fait plusieurs fois le tour de mon appartement sans toucher le sol ! J'étais en état de lévitation. C'est comme ça que l'on a commencé* Dune.



Tilt : Et après ?
P.U. : *Pendant six mois, on a travaillé sur papier, on a fait du design. On envoyait nos dessins aux Américains, qui nous répondaient : « Bof, c'est pas terrible », ou alors, « Il y a trop d'interface utilisateur », ou encore « Les 10 dernières pages, c'est pas mal » ... C'était l'enfer ! Au bout de quelques mois, on est arrivé à un projet d'une centaine de pages. On arrivait parfaitement à imaginer ce que le jeu allait être. Si nous n'étions pas passé par cette moulinette de réflexion, nous n'aurions jamais pu faire un jeu de l'ampleur de Dune. Je me rappelle de réunions, à Londres, où personne ne parlait. Chacun avait le bouquin et essayait de plancher pour trouver comment faire ce jeu. Le fait de nous pousser dans nos derniers retranchements a été bénéfique. Une chose est sûre : pour réaliser un projet, quel qu'il soit, il faut passer plusieurs mois avec un crayon et un papier pour essayer de réfléchir, de faire des croquis, de prévoir tous les côtés du jeu.*

Tilt : Pour nos lecteurs qui veulent créer des jeux, c'est le conseil que tu leur donnes: réfléchir longtemps avant de se lancer ?
P.U. : *Oui. Il faut préparer des croquis, penser à l'interface,... Pour Dune, nous avons institué une réunion hebdomadaire. On se réunissait autour d'une table, et chacun émettait ses idées. On a passé comme ça des nuits à imaginer, à discuter. Il faut synthétiser tout ça par écrit et faire des croquis, une sorte de story board.*

Tilt : Tu nous conseilles de réaliser les jeux comme des films...
P.U. : *Tout à fait. Il faut un réalisateur, ou un metteur en scène, quelqu'un qui dirige, qui coordonne tous les corps de métiers. Et qui a un script ! S'il n'y a rien d'écrit, c'est l'anarchie ! Il faut absolument un game design et, à partir de là, on trouve de l'argent.*

Tilt : Un groupe français peut facilement trouver de l'argent ?
P.U. : *Tout dépend de la qualité du projet. Je reçois de nombreux programmeurs qui viennent me présenter leurs projets. Souvent, soit ils ressemblent à quelque chose qui existe déjà, soit... Je suis certain qu'une équipe de qualité présentant un bon projet peut trouver de l'argent.*

Tilt : Et en arcade ?
P.U. : *C'est un domaine où les Japonais excellent sur console. Par conséquent, si on veut faire une arcade aujourd'hui, il faut être capable de faire mieux que* Sonic. *Moi, je ne m'y risquerais pas ! Les jeux d'aventure graphiques correspondent mieux à la culture française. Il ne faut pas oublier que ce pays a produit de grands peintres, de grands auteurs.*

Tilt : Tu prévois une suite à Dune ? Et as-tu les droits des autres livres de la série ?
P.U. : *Oui aux deux questions. J'envisage de faire une autre version de* Dune, *vue du côté Harkonnen... Le côté noir de* Dune, *si tu veux.*

Tilt : D'autres développements en cours ?
P.U. : *Oui, un jeu encore plus grand que* Dune. *Mais pour l'instant, on en est au stade de l'ébauche. Je vous en reparlerais.*

Propos recueillis par Jean-Loup Jovanovic

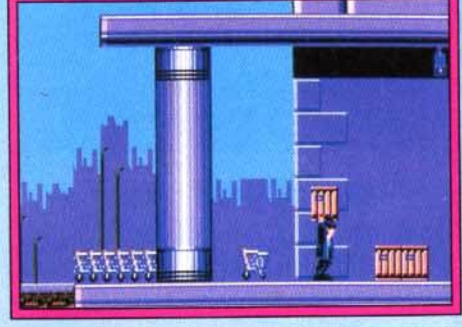
La servante : si le lancer d'assiette était une discipline olympique, elle serait championne.

THE BLUES BROTHERS

Six niveaux sont à explorer de fond en comble (des pièces secrètes sont à découvrir). A l'intérieur de chacun d'eux, un objet est à trouver : 1er niveau (les grands magasins) : la guitare. 2e niveau (les entrepots) : un micro. 3e niveau (la prison) : un ampli. 4e niveau (les égouts) : l'affiche du concert. 5e niveau (la ville) : l'autorisation du spectacle. 6e niveau : le concert. Ces niveaux sont à faire dans l'ordre et il est impératif d'avoir l'objet pour passer au niveau suivant.

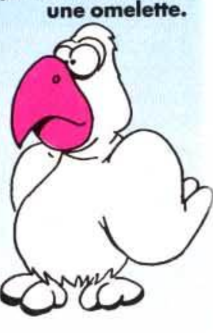
Librement adapté du célèbre film « The Blues Brothers », l'éditeur Titus, met en scène les deux chanteurs dans un jeu de plates-formes. Le but du jeu est d'aider Elwood le grassouillet et Jake le maigrelet à retrouver leur matériel de musique dérobé par le maire de la ville. Il faut dire qu'à chacun de leur passage, ils déchaînent les passions et le désordre est indescriptible. Pourtant, les « Blues » n'ont pas l'intention de quitter la ville, la guitare entre les jambes : ce soir, ils comptent bien offrir à leurs fans leur dernier concert.

A un ou deux joueurs, le but du jeu reste le même. Il est plus intéressant mais plus difficile de jouer à deux. Dans ce cas, une place importante est laissée à la stratégie. Il faut accorder ses violons : mettre en tête le joueur le plus habile à éliminer les ennemis ou celui qui dispose du plus grand nombre de points d'énergie. Il est possible d'envoyer un des frères en éclaireur.

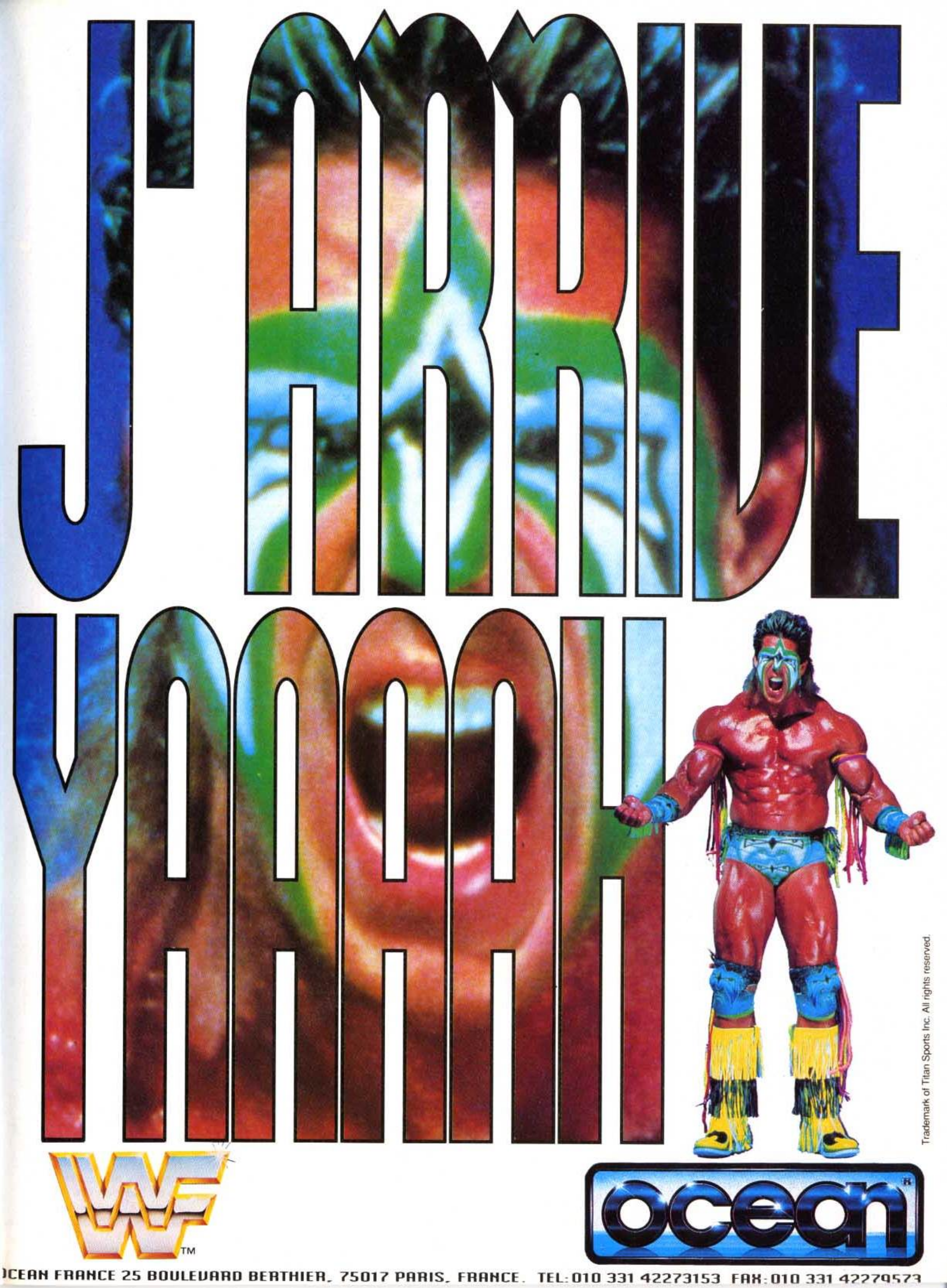


Les commandes :
Sauter, nager, planer, escalader, rebondir, lancer des caisses, les Blues Brothers savent tout faire.

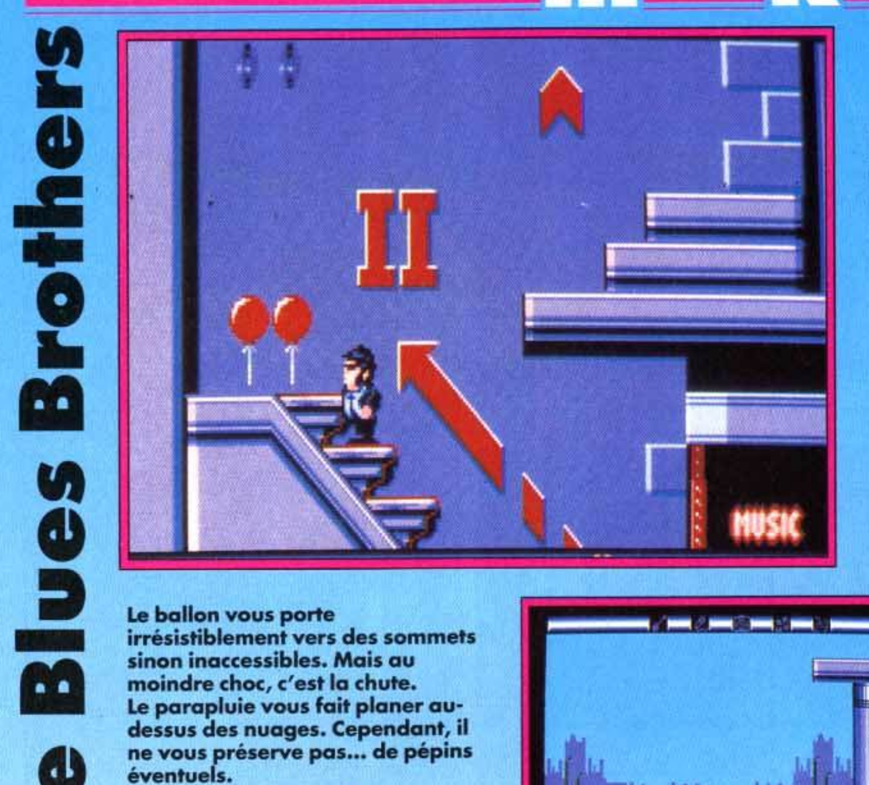




L'oiseau : gros comme ceux d'une autruche, ses œufs vous dégoûtent à jamais de manger une omelette.


J'ARRIVE
YAAAAH
WWF™
ocean
Trademark of Titan Sports Inc. All rights reserved.
OCEAN FRANCE 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, FRANCE. TEL: 010 331 42273153 FAX: 010 331 42279573

The Blues Brothers

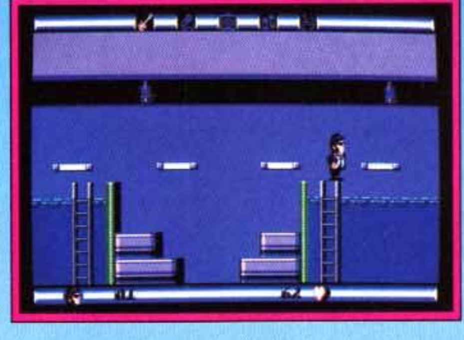


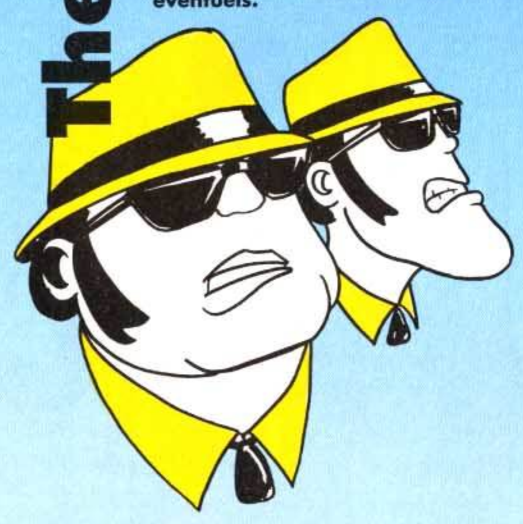


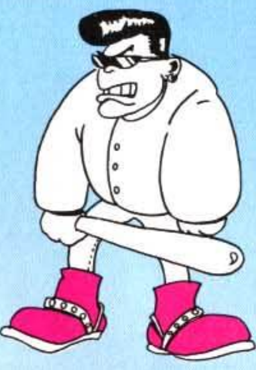
Le cops : dès qu'il vous voit, il sort son arme. En se baissant, vous évitez les balles. Mais, têtu, il reste planté devant vous jusqu'à ce que vous fassiez un geste de trop.

Elwood ou Jack, vous avez le choix. Les essais dans la rédaction ont montré que c'est Jack, le gros, qui avait la faveur de tous. Parce que le sprite est plus important et, surtout, parce qu'il attire plus la sympathie...

Le ballon vous porte irrésistiblement vers des sommets sinon inaccessibles. Mais au moindre choc, c'est la chute. Le parapluie vous fait planer au-dessus des nuages. Cependant, il ne vous préserve pas... de pépins éventuels.





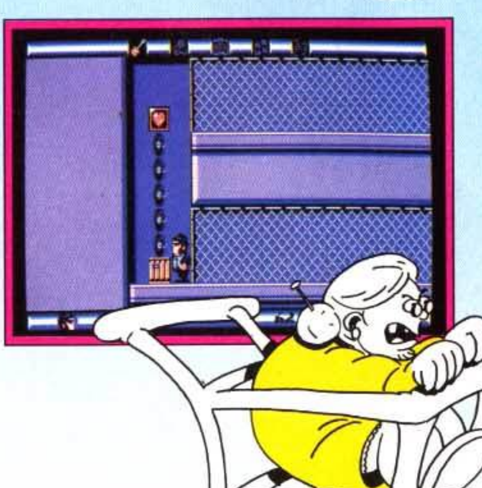


Le rocker : à coup de batte de base-ball, il vous fait comprendre que vous êtes sur son territoire.

Jeu de plates-formes par excellence, les *Blues Brothers* ont réussi leur passage sur ordinateur. L'animation est exemplaire : les deux frères réagissent vite et avec précision aux commandes du joueur. A ce sujet, il est préférable de jouer au clavier. Le joystick n'est pas très précis lorsqu'il faut, par exemple, sauter et avancer en même temps. Le scrolling a été conçu pour que le joueur puisse toujours être au centre de l'action. Les décors ont été travaillés avec le souci du détail. Terminer un niveau demande plusieurs heures d'acharnement et de réflexion : il existe de nombreux chemins pour y arriver, ce qui relance à chaque fois l'intérêt du jeu. Malheureusement, il faut recommencer à chaque fois tous les niveaux lorsqu'il ne reste plus de vie. Ne comptez pas sur un mot de passe ou sur un quelconque système de sauvegarde. Enfin, la musique des Blues Brothers accompagne le jeu et c'est un véritable plaisir de l'écouter. C'est un jeu agréable et d'une réalisation parfaite (disquette Titus pour Amiga et PC).

L. Defrance

Non violents : les deux frères n'ont aucune arme sur eux. Seules les caisses envoyées avec précision sur les ennemis seront un argument de poids. Une fois touchés, les affreux disparaîtront à jamais de la partie. Les bonus : chaque vie (trois au départ) est symbolisée par trois cœurs qui représentent des points d'énergie. Une mauvaise chute ou une rencontre avec un ennemi et un de vos cœurs se brise et disparaît. Heureusement de nombreux disques vous permettent de les reconstituer : il en faut 100 pour récupérer un cœur d'énergie. Sous les points d'interrogation se cachent des malus ou des bonus. Comme ils ne changent jamais de place, il suffit de les repérer une fois pour toutes. Enfin, les chapeaux/lunettes rajoutent une vie. Les ennemis sont variés. Ils passent leur temps à faire les cent pas pour vous tendre un piège. Nous vous en présentons quelques-uns.



La vieille : hargneuse, méchante, acariâtre, elle est le portrait craché de Carmen Cru ou de Tatie Danielle. Elle conduit son caddy comme une Formule 1.



La grande nouveauté de ce mois, c'est Vroom bien sûr. Jamais une course de F1 ne vous avait fait ça ! Sinon, je ne vous conseille pas de craquer pour les simulations aériennes de cette fin d'année. F117A ne fait que suivre les traces de ses grands frères F15 et F19, et Gunship 2000 n'a pas comblé l'ensemble de la rédaction. Au sol, cette fois, le test de Elf par le grand Jacques Harbonn ! Enfin, si Rodland et Monster Business n'atteignent pas le top, un coup de chapeau pour le golf de Microprose et surtout pour la dernière production des Bitmap Brothers. Si vous avez aimé Gods, vous craquerez sûrement pour l'excellent Magic Pockets.

D'un esthétisme très discutable, le F117A n'en est pas moins l'un des avions les plus sophistiqués et redoutés à l'heure actuelle. Lockheed a déjà fourni 59 exemplaires à l'USAF, qui en a équipé le 37th TFW. Aucun d'eux, à notre connaissance, n'a rempli la mission présentée ci-contre : détruire des citernes à Cuba !



Hud et affichage numérique : le luxe.

F117A

PC TOUS ECRANS, CARTE SON, 640 Ko

Pour *F117A*, la partie est difficile. Il lui faut d'un côté affirmer sa supériorité face à la récente version VGA de *F15 Strike Eagle II* (du même éditeur), de l'autre surpasser les deux grands hits que sont *Jetfighter II* et surtout *Yeager Air Combat*. Un pari malheureusement perdu. *F117A* est un bon simulateur, mais n'atteint pas la pole position de cette fin d'année.

Microprose. Musique et présentation : J. Briggs ; programmation : J. Hellesen et E. Fletcher ; graphismes : C. Soares, B. Bents et K. Biscoe.

Les simulateurs de combat aérien se succèdent sans cesse. Sur PC, on a vu il y a deux ans l'apparition de stratégies très complexes, dont *F19* et *F15* furent les précurseurs. Depuis l'année dernière, c'est au tour de la mise en scène de connaître un essor remarquable. Graphismes VGA superbes et bruitages réalistes grâce à l'emploi des cartes sonores, la simulation aérienne a poussé toujours plus loin les limites de la jouabilité, jusqu'à *Yeager Air Combat* qui reste à ce jour la simulation la plus belle, la plus rapide et la plus souple du lot. Dans ce contexte-là, *F117A* ne parvient pas vraiment à trouver sa juste place. Il offre certes des stratégies de tout premier ordre et des graphismes « travaillés », mais cela ne suffit plus aujourd'hui. Pour vous révéler au mieux les possibilités de ce nouveau simulateur, je me suis livré à une petite enquête technique. Il s'agissait de comparer *F15 II*, *F117A* et *Yeager Air Combat*, notamment en ce qui concerne la souplesse et la fluidité du vol. Testés sur un *PC 386* VGA et placés dans leur configuration graphique la plus détaillée, les trois programmes ont accusé des différences notables qui laissent *F117A* en dernière place du classement... Ces tests sont simples : l'appareil visionné en vue extérieure, j'ai tout d'abord compté le nombre de vues s'enchaînant lorsque l'on accomplit un tonneau. Résultat : 28 vues pour



Conçu pour échapper aux systèmes de détection, gardez cependant un œil sur votre traque missile !



Choisissez votre (futur) héros.



Branchez le radar de navigation.



F15 II, 23 seulement pour *F117A* et... l'impossibilité de compter les changements d'écran pour *Yeager*, tant l'animation était fluide. Le pilotage de *F15 II* ou de *F117A* est par conséquent bien plus saccadé que celui de leur confrère, et plus sur le titre testé aujourd'hui que sur la nouvelle version de *F15* qui date déjà de quelques mois. Autre calcul, le temps nécessaire à ce tonneau aérien : 6 secondes pour *F15* contre 7 pour *F117A*, la différence entre les deux est peu sensible. Mais sachez pourtant que les jets de *Yeager* effectuent 2 tonneaux en quatre secondes seulement !
Conclusion à cette petite enquête : impossible de prendre plaisir aux vols de *F117A* après s'être essayé à *Yeager Air Combat*. Pour ce dernier titre, qu'il s'agisse du contrôle clavier, souris ou joystick, on a le vertige. Aux commandes de *F117A*, on oublie ce frisson aérien à coup sûr !
Pour parler maintenant des décors extérieurs proposés par ces trois simulateurs, les différences sont moins sensibles et elles influent beaucoup moins sur le plaisir du joueur. Je tiens juste à signaler que *F117A* ne présente pas, comme le faisait *F15*, de flou sur la ligne d'horizon. Les escaliers que l'on aperçoit alors lorsque l'appareil se penche sont moins agréables à l'œil. En revanche, le VGA est mieux traité dans *F117A* qu'il ne l'était dans *F15*. A noter encore que l'emploi des touches de contrôle clavier est moins souple pour le programme testé aujourd'hui, surtout en ce qui concerne les vues : il faudra en effet jongler avec la touche shift en plus des touches de fonction, ce qui est très sportif lors des combats.
Comme c'est fréquent en ce qui concerne les programmes issus de la société Microprose, *F117A* cartonne en ce qui concerne la stratégie. L'évolution du grade de votre pilote lui ouvre des missions de plus en plus complexes. La préparation des combats est de même bien plus belle et complexe qu'elle ne l'était sur *F15 II*. Les vues sont splendides, les cartes du territoire détaillent tous les reliefs, toutes les positions ennemies. C'est l'idéal pour mettre en place son plan de vol. Autre atout, *F117A* propose un grand nombre de terrains d'action, autant que *F15 II* si l'on a acheté le disque scénario vendu séparément. Grâce à cette puissance stratégique, *F117A* parviendra peut-être à séduire certains des possesseurs de *Yeager Air Combat*, un titre qui traitait essentiellement d'arcade et de vols « nerveux ». Mais ce simulateur n'est pas en mesure de détrôner son confrère. La souplesse de *Yeager* offre un trop grand confort de combat pour que l'on supporte longtemps des vols par trop saccadés.

Olivier Hautefeuille

Intérêt — 15

Stratégiquement doué, F117A souffre côté arcade de la qualité du récent Yeager Air Combat.

Type — *simulateur de combat aérien*

Graphisme — ★★★★
Graphismes travaillés, peut-être pas assez de dégradés ni de flou sur la ligne d'horizon.

Animation — –
Presque 4 fois moins rapide et bien moins souple que certains, F117A ne brille pas dans ce chapitre.

Bruitages — ★★★★
Classique emploi de la carte son, rien à redire à ce sujet.

Prix — C

AVIS

Non, assez ! On compte déjà une bonne dizaine de simulateurs comme *F117A* sur *PC*... Je trouve un peu exagéré que Microprose, qui, entre nous,

a depuis quelque temps perdu son rang de leader en matière de combat aérien (je craque moi aussi pour *Yeager Air Combat*), continue à adapter des sous-versions de l'ancien *F19*, sans pour autant être capable d'assouplir les animations ou de trouver des astuces nouvelles. S'il fallait acheter tous les simulateurs de cette firme, ce serait déjà quatre titres au minimum qui rempliraient mon disque dur : *F15, F19, F15 II* et maintenant *F117A*. Il y a de quoi devenir pirate ! Pour moi, *F117A* est un simulateur de plus, pas moins bon que d'autres, mais vraiment pas indispensable.

Daniel François



Votre plan de vol s'affiche.



Balade dans le ciel de Perse.

AVIS

Rappelez-vous : au début de l'année, au cours de l'opération Desert Storm, le monde découvrait avec stupéfaction les possibilités du chasseur furtif de Lockheed, le F117A. Passant inaperçu au travers du réseau de détection irakien, ce dernier pouvait impunément aller bombarder Saddam Hussein au cœur même de son dispositif de défense.

Les plus fiers de ces performances furent peut-être moins les pilotes de l'USAF que les inconditionnels du simulateur qui avaient déjà plusieurs heures de vol sur *F19*, le *Stealth Fighter Simulator* de Microprose. Car si les chasseurs F19 et F117A ne font qu'un, leurs homonymes logiciels sont tout aussi semblables. Et c'est bien là que le bât blesse...

Certes, *F117A* offre des graphismes de très bonne qualité : les pages de présentation sont superbes, les descriptions du matériel sont accompagnées d'une iconographie bien documentée, le cockpit et le hud semblent sensiblement plus clairs. Mais d'un point du vue programme, les deux logiciels sont jumeaux homozygotes. On peut comprendre que l'éditeur ait sauté sur l'occasion de promouvoir un produit, au demeurant de bon niveau, après la guerre du Golfe. Il convient cependant de ne pas faire passer un simple réhabillage pour un nouveau soft. Si vous êtes de ceux qui ont passé leurs nuits au-dessus du Koweït, vous ne trouverez que peu d'intérêt à cette nouvelle version de votre logiciel.

Pour ceux qui ne connaissaient pas *F19, F117A* est un simulateur, certes dépassé techniquement, mais basé sur l'un des chasseurs les plus fascinants du moment et donc potentiellement indispensable aux connaisseurs.

Youri Margarine

Microprose Golf

ATARI ST

Maniable, riche de plusieurs parcours et prenant en compte tous les aspects qui avaient fait le succès de *Links* par exemple, ce nouveau golf signé Microprose deviendra sans doute la simulation favorite des possesseurs de *ST*.

Microprose/Thought Train.

Qu'est-ce qu'une bonne simulation de golf ? C'est tout simplement un programme qui sait rester maniable, même s'il développe un jeu graphiquement et stratégiquement riche. Le dernier-né de Microprose remporte ce pari. Manié à la souris, il enchaîne tous ses écrans sans aucune lenteur de chargement.

Et pourtant, son jeu est complexe et toutes les options sont au menu. Parlons tout d'abord de l'étendue du terrain de jeu et de la qualité des graphismes. Sans pour autant atteindre la beauté de *Links* sur *PC* VGA, ce golf offre des paysages fouillés et qui traitent particulièrement bien des reliefs. Sur *ST*, ses parcours sont les plus beaux que j'ai pu voir jusqu'à ce jour. Pour chaque coup, vous aurez le choix entre divers modes « caméra ». On peut suivre la balle dans sa course, mais aussi faire tourner la vue pour observer le défilement du paysage de côté, etc. Autre atout, chaque tir pourra être revu en mode « replay », et selon des angles de caméra là encore différents. Toutes ces manœuvres n'alourdissent en rien la simulation. S'il fallait à *Links* 30 secondes pour charger un paysage, l'affichage est ici presque immédiat, ce qui est vraiment très plaisant. Enfin, vous disposerez dans ce simulateur de six parcours différents.



Zoom sur paysage 3D.



Choix du club et réglage de la direction.

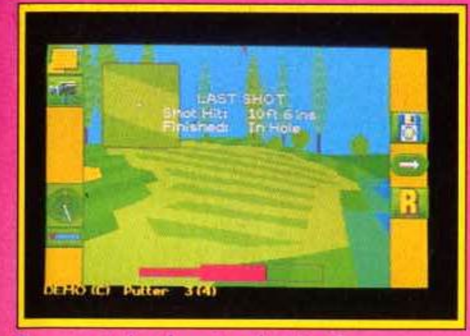
Voici pour l'aspect graphique de la simulation, assurément la plus belle sur *ST*.

Côté maniement, ce programme reprend à son compte toutes les options des grands de ce monde, dont *Links* reste la référence, mais sur *PC* seulement. Je passerai rapidement sur le placement des pieds, la hauteur du tee, le choix des clubs, etc. L'ensemble est désormais classique, bien que très complet et toujours aussi facile à manier. Plus intéressante est la préparation des tirs. La vue 3D aérienne de chaque trou est superbe. Là encore, on y voit très bien les reliefs et, selon le club choisi, la trajectoire de la balle est dessinée à même l'écran. Une fois prêt à tirer, vous pourrez faire un petit zoom sur le paysage, afin de mieux visualiser la disposition des obstacles. Ensuite, il suffit, selon la méthode classique, de presser trois fois le bouton de la souris pour décider de la force du tir et d'éventuels effets. Que l'on soit alors novice ou professionnel, cette simulation de golf répond à toutes les exigences.

Le débutant pourra calculer et visualiser très facilement la puissance de chaque club. Quant aux connaisseurs, ils vont très vite se lancer dans un jeu stratégique de longue haleine. Car c'est là le



Choisissez le mode caméra.



Commentaire de votre dernier tir.

dernier atout de ce programme : la richesse de ses modes de jeu et la sauvegarde des joueurs. Les modes d'entraînement mis à part, vous allez enregistrer l'évolution de votre champion de partie en partie. Toutes ses capacités et son handicap vont alors varier au fil des jours, que l'on joue en « single » ou que l'on se lance dans de grands tournois. Arrivé à un certain niveau, vous pourrez même rencontrer l'une des stars mémorisées sur les disquettes data. A vous alors de vous classer au milieu de ces huit têtes de liste, pour peut-être atteindre un jour la tête du classement. *Microprose Golf* vous donne même quelques leçons de style, puisque une douzaine de tirs fameux sont au menu du mode « replay ».

Les possesseurs de *ST* trouveront donc ici le plus abouti des simulateurs de golf. Bien sûr, si vous possédez et appréciez déjà un titre fameux comme *Jack Nicklaus* ou *PGA Tour Golf*, un nouvel investissement ne s'impose peut-être pas. Et pourtant, il serait dommage de passer à côté de tant de souplesse et de richesse.

Olivier Hautefeuille



Les options sont maniées à la souris et les changements de tableaux sont instantanés.



Un jeu varié : 5 parcours complets.



AVIS

Je ne suis pas d'accord avec OH lorsqu'il conseille l'achat de ce « nouveau » simulateur de golf pour *ST*. D'accord, les visions caméra sont intéressantes, l'animation est rapide et le fait de pouvoir sauvegarder les parties, c'est sympa. Mais enfin, je trouve qu'il n'y a pas assez de nouveautés dans ce logiciel pour y investir encore plus de 300 francs. Tous les passionnés ont déjà leur programme et ils se sont aussi procuré des disques scénarios nombreux et... chers. Pour moi, *Jack Nicklaus* et ses nombreux parcours me suffisent bien et je n'irais pas acheter le dernier golf de Microprose. Il serait de bon ton que les concepteurs de tels programmes trouvent enfin de nouvelles idées vraiment révolutionnaires et ne se bornent pas à ajouter quelques plus pour vendre un programme qui reste trop proche de ce que l'on connaît déjà. Dommage, par exemple, que l'on ne voit plus de *Mici Golf*, ou de jeu à la *Marble Madness* profitant de toutes les possibilités des micros. Cela dit, si vous n'avez encore aucun jeu de ce type pour votre *ST*, allez-y !

Daniel François



Puissance et précision : visez juste.

Intérêt — **17**

A la fois complexe et très maniable, ce golf intéressera un large public. Le best sur ST.

Type — *golf*

Graphisme — ★★★★★
Des paysages très bien traités, surtout en ce qui concerne les reliefs.

Animation — ★★★★
Parfois saccadée, l'animation 3D reste pourtant convaincante.

Bruitages — ★★★
Un peu simpliste à mon goût, mais on a quand même un « plouf » lorsque l'on noie sa balle...

Prix — *D*



Voir le parcours sous tous les angles.

AVIS

Néophyte dans le genre, j'ai été très surpris par la simplicité d'emploi et l'efficacité de ce soft. Ajouté à cela les nombreux parcours, la variabilité des coups, les graphismes 3D et les différents plans de visualisation de la balle « en pleine action » constituent une véritable invitation au voyage. Pour le débutant, cela pourra être une approche éducative du golf.

Rama



Vous voici en mode angulaire. Le pilotage à la souris est vraiment très délicat.

Vroom

ATARI ST

Tous les fanas de course automobile l'attendaient depuis longtemps... Votre F1 rugit, se cabre et plonge dans un décor 3D superbe. Mode arcade très facile à prendre en main ou pilotage « angulaire » souris aussi délicat que réaliste, *Vroom* est la plus aboutie des simulations de pilotage sur circuit. A ne manquer sous aucun prétexte.

Lankhor. Programme : Jean-Luc Langlois et Daniel Macre ; graphismes : Lankhor ; musique : André Bescond ; bruitage : Jean-Luc Langlois.

Ce qui est étonnant lorsque l'on prend en main ce programme, c'est que ses concepteurs n'ont pas cherché à vous en mettre plein la vue. Pas de mode replay, d'option caméras multiples, de modification complexe des pneumatiques ou de la cylindrée des moteurs. Non, *Vroom* se présente comme une course très classique. Le menu d'ouverture propose divers types de compétition (entraînement, arcade ou championnat), un nombre de tours de piste variable et le choix entre les contrôles souris ou joystick. Lorsqu'on lance la première course, même simplicité : la mise en scène de la course n'innove en rien. Le pilote voit l'avant de sa F1. Ses mains serrent le volant et un tout petit tableau de bord, encadré par deux rétros, complète la vue. Rien de très exceptionnel dans tout cela et pourtant... *Vroom* est un programme vraiment exceptionnel ! Je m'explique... Le logiciel vous propose deux types de jeu : les modes arcade et angulaire. Ainsi, il s'adresse tout autant à ceux qui préfèrent foncer tête baissée dans l'action qu'à ceux qui misent plus sur un long entraînement pour finalement profiter de la course la plus réaliste que la micro est jamais produite. Dans le mode arcade, votre voiture restera à tout moment parallèle à la piste. C'est la disposition la plus classique, celle qu'emploient presque tous les simulateurs de conduite. Le pilote peut ici manier sa F1 à la souris ou au joystick. Les réactions de



Passage au stand pour réparation.



Un tableau de bord petit mais précis.

l'engin sont très directes et même un novice pourra assez facilement éviter les obstacles ou doubler ses concurrents. Sanctionnée par un score, cette épreuve est si vive et souple que l'on n'en décrochera pas facilement. Dans le mode angulaire, l'affaire se complique. La voiture va cette fois réellement tourner sur la piste et, du même coup, offrir au pilote une conduite très délicate. Les programmeurs de *Vroom* ont décidé pour ce dernier mode de jeu de n'y inclure que le contrôle « souris ». En effet, le joystick n'était pas assez précis pour permettre tant de finesse dans le pilotage. Inutile de vous préciser que le mode angulaire est



Le relief est très bien rendu.

mille fois plus difficile à manier que le mode arcade. A long terme, voila qui fera plaisir aux vrais amateurs de sensations !

Le deuxième atout de *Vroom* réside dans la gestion de la boîte de vitesses de votre Formule 1. Si le mode boîte automatique est classique, les pilotes qui préfèrent contrôler de plus près la conduite vont trouver ici de quoi les satisfaire entièrement. A la souris, le régime du moteur est contrôlé par les déplacements haut/bas. Pour les vitesses, on passera la première par une pression sur le bouton droit et l'on rétrogradera avec le gauche. La grande maniabilité de cette gestion permet de profiter pleinement des reprises ou des accélérations brusques. Je n'ai jamais autant tenu compte du régime moteur et du rapport de la boîte que dans cette simulation. Appuyée par un bruitage très réaliste, la gestion du moteur prend une place dominante dans la course, sans pour autant être difficile à gérer. En un mot, génial ! Autre aspect très important dans le pilotage de *Vroom*, la gestion des virages et des dérapages. En mode arcade, les limites de « glissade » ont été suffisamment repoussées pour que l'on ne s'envoie pas trop souvent dans le décor. Mais en mode training ou compétition, c'est une autre paire de manches ! Alors que pour la plupart des simulations de course, le dérapage est uniquement lié à la vitesse de la

voiture, il dépend surtout ici de l'angle de braquage des roues. Lors des premières courses, la difficulté de cette gestion m'a vraiment rebuté. Mais après quelques heures d'entraînement, j'ai tout compris ! Et je peux vous assurer que, lorsque l'on connaît la limite d'adhésion de la F1 en virage, on peut tout à fait envoyer un coup de frein, contre-braquer et reprendre le contrôle de l'engin. C'est sportif, oui, mais du même coup super passionnant.

Vroom a demandé plusieurs années de travail à l'équipe de Lankhor. Mais pour avoir si longtemps attendu cette grande simulation, on excusera facilement ce retard au vu des qualités graphiques et sonores de la course. Parlons bruitage tout d'abord avec le réalisme de la bande son. Je vous ai déjà parlé des vrombrissements du moteur qui permettent de surveiller son régime sans même regarder le compte-tours. Mais il faut ajouter à cela bien d'autres atouts. L'effet Doppler est saisissant (le bruit des voitures qui vous doublent arrive de loin, « grossit », change de fréquence et s'amenuise ensuite...). Lorsque vous passez sous un pont ou que vous frôlez de trop près les arbres qui bordent la piste, les bruitages font entendre le souffle de l'air. Pour la conduite, tous ces aspects comptent énormément, puisqu'il est par exemple possible de deviner à l'oreille l'approche d'un concurrent, avant qu'il n'apparaisse devant vous ou dans votre rétro. Côté graphique, le classicisme du décor n'a d'égal que sa qualité et sa finesse. L'animation est d'une souplesse remarquable, les effets de reliefs vous font le « coup de l'ascenseur », les crashs envoient valser les pneus. Plus que tous les circuits sur lesquels je me suis déjà essayé, celui-ci a de plus le mérite de détailler la piste sur une grande profondeur. On peut suivre un concurrent qui vous double longtemps sur la piste...

Tous ces atouts font de *Vroom* une simulation vraiment performante. Il me reste à vous mentionner quelques « plus » de moindre importance, comme le zoom possible de la vue avant, le réglage de la sensibilité souris, la sauvegarde des championnats ou le changement des pneus, du moteur et le plein d'essence dans le stand. Il y a longtemps que la course auto sur micro n'avait pas connu de grand hit. Celui la s'inscrit d'ores et déjà sur la liste des prétendants aux prochains Tilt d'Or.

Olivier Hautefeuille

AVIS

Je suis tout à fait d'accord avec OH en ce qui concerne ce logiciel. Mais ce que je voudrais rajouter, c'est l'importance du jeu à deux qui est ici possible par liaison câble ou modem entre deux *ST*. Ca, c'est vraiment une nouveauté et ça élargit l'horizon des passionnés de Formule 1 dont je fais partie. *Vroom* est vraiment un très bon logiciel, difficile à manier, c'est vrai, mais éclatant dès que l'on contrôle bien le maniement souris. J'ai apprécié ausi la gestion des autres voitures qui ne font pas que vous barrer la route mais négocient leurs courses tellement bien qu'il est intéressant de les suivre lorsque l'on est novice dans cette simulation. Un grand bravo à Lankhor.

Francis Blanchard



Attention aux collisions trop fréquentes.



Il reste quinze voitures à dépasser.

AVIS

Les deux ans d'attente nécessaires à la mise au point de *Vroom* lui causeront probablement beaucoup de tort : commercialisé en 1989, il aurait vraiment représenté un événement. Aujourd'hui, après des programmes comme *Stunt* ou *Indy 500*, il ne peut que causer un intense sentiment de frustration. Une animation et des bruitages aussi réussis auraient mérité beaucoup mieux. Personnellement, je me méfie des rongeurs, surtout lorsque leur appendice caudal est rattaché à ma machine. Or, pour profiter pleinement de *Vroom* (en modes training ou compétition), vous êtes obligés d'utiliser une souris. Désolé, mais mes petits doigts préfèrent les douces touches du clavier ou les manettes de mon joy. Alors, pour moi, *Vroom* n'est qu'une simulation de F1 comme une autre, graphismes et bruitages mis à part.

Youri Margarine



Vous ne l'entendez pas, mais le passage sous ce portique produit un souffle d'air.



Intérêt	**18**

Souplesse, réalisme et longévité sont les trois qualités maîtresses de ce soft, que vous jouiez arcade ou « sérieux ! »

Type — *course de formule 1*

Graphisme — ★★★★★
Les décors sont variés et très précis. Le tableau de bord est simple mais d'autant plus lisible.

Animation — ★★★★★
Du très bon travail sur ST. Jamais saccadé, ça bouge dans tous les sens et à bonne vitesse. J'aime !

Bruitages — ★★★★★★
L'un des points forts de Lankhor qui gagne là encore la palme du « décibel de qualité ».

Prix — C

Monster Business et Rodland sont sur un plateau...

Ce mois de rentrée a vu débarquer sur nos 16-bits deux nouveaux jeux de plates-formes particulièrement réussis. D'un coté *Monster Business*, à l'aspect très « cartoon », et de l'autre *Rodland*, tout mignon-tout doux. Pour peu que vous soyez amateur de ce genre de jeu, il y a fort à parier qu'entre les deux, votre cœur balancera... Et comme il y a également fort à parier que votre bourse ne vous permette pas de vous offrir la paire, nous allons essayer de détailler les qualités propres à chacun d'eux.

Monster Business

ST, AMIGA & C64

Eclipse Software. Programmation : Fabian Hammer & Mark Rosocha ; graphisme : Michael Grohe ; musique et son : Synth Dream ; version C64 : Markus Schneider.

Leroy vient de gonfler l'un des Mad Meanies qui s'envole au gré du vent.

A Tin Town, c'est la panique ! Les Mad Meanies, immondes créatures qui hantent habituellement la grande forêt, ont fait main basse sur le chantier de la ville.

Non contents de faire fuir les ouvriers, les Mad Meanies ont également dérobé tous les outils nécessaires aux travaux.

Pour Mr Bob, le contremaître, il ne reste plus qu'une solution : Leroy, le chasseur de monstres. C'est vous qui allez diriger Leroy à travers 45 niveaux de poutrelles enchevêtrées et de plans inclinés. Armé d'un pistolet à air comprimé, notre héros transforme ses adversaires (poulets agressifs, goblins verdâtres, crapauds cracheurs et bien d'autres encore) en grosses baudruches qu'il peut ensuite envoyer valser dans les mâchoires de leurs congénères.

Son but est d'éliminer tous les Mad Meanies en récupérant un maximum des objets qu'ils ont volés, le tout en temps limité. Pas facile, mais s'il y parvient, il sera sacré *Top Buster* de Tin Town. Le jeu en vaut bien la chandelle...

Assurément, *Monster Business* est un bon jeu. Si le thème n'est pas des plus originaux, la réalisation, par contre, est de très bonne qualité. Le jeu a été soigneusement fini et bien pensé.

De la présentation à la table des meilleurs scores en passant par le jeu lui-même, la qualité de la programmation ne souffre pas (ou peu) de reproches. Les graphismes, proches du style BD, sont amusants, quoique de qualité parfois inégale ; la palette est bien choisie et agrémentée, dans certains tableaux, de dégradés très colorés.



Activez vite la pompe !

L'animation est réussie puisque le jeu tourne en moyenne à 25 images/seconde, et ce malgré les nombreux sprites de bonne taille (les monstres doublent pratiquement de volume une fois gonflés) et le scrolling vertical plein écran.

Les musiques de Synth Dream sont d'excellente qualité (y compris sur la version destinée au *ST*) de même que les effets sonores, qui restent cependant plutôt discrets.

Bien qu'assez difficile, *Monster Business* est jouable et prenant. Il constitue un très bon jeu de plateaux et un bon départ pour Eclipse !

Dogue de Mauve



Derniers niveaux : superbes dégradés.

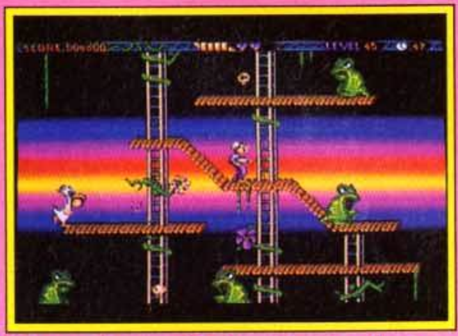

BABY JO
le super Héros !
ENFIN SUR VOS ECRANS
ATARI ST
Disponible sur AMSTRAD CPC/CPC+-AMIGA-ATARI ST-IBM PC et Compatibles
in
" GOING HOME "
Prix public conseillé : de 199 F à 289 F.
UNE EXPLOSION D'ARCADE, D'HUMOUR ET D'ACTION !
UN SCENARIO DESOPILANT A LA MESURE DE CE NOUVEAU HEROS !
LORICIEL
CHEZ TOUS LES REVENDEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91
Pour recevoir en avant-première le Pin's BABY JO et son Poster, retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. - 81, rue de la Procession, 92500 Rueil
❑ OUI je commande 1 ou .... Pin's Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).
❑ OUI je commande 1 ou .... Poster Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).
Nom :
Prénom :
Adresse :
CP : Ville :
☐ Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,50 FF.
Ti 94



Attention au singe pneumatique, l'un des Mad Meanies les plus rapides. Il se précipite sur vous sans aucune hésitation.

AVIS

Des jeux de plateaux, on en a vu passer beaucoup durant ces derniers mois (reportez-vous donc au *Challenge* de notre précédent numéro). Mais je dois dire que, dans le genre, *Monster Business* est loin d'être le pire ! Je dirais même qu'il est très reussi et, s'il n'est pas follement original, il y a malgré tout quelques trouvailles sympathiques. Par exemple, l'arme à air comprimé de Leroy remplace avantageusement l'éternel laser. J'adore voir les monstres gonfler et se dégonfler au rythme du bouton tir de mon joystick, même s'il arrive parfois que l'on se fasse tuer par derrière alors que l'on essaye désespérément de faire s'envoler un Mad Meany récalcitrant. Mais ce que j'aime par-dessus tout, c'est le « bong » qu'ils font lorsque Leroy les envoie valdinguer sur les autres, qui s'éparpillent alors dans tous les sens, comme des quilles. Cela paraît idiot, je sais, mais lorsque vous-même reussirez à faire d'un Meany deux coups, vous comprendrez...



Ne vous fiez pas à la beauté naturelle des décors. Ce niveau est l'un des plus corsés du jeu.

Si le jeu a l'air dur, la difficulté est bien dosée et vous permet de progresser à chaque partie. Vous n'avez que trois vies mais vous pouvez en gagner (tous les 20 000 points) et vous disposez de quatre options « continue ». Pour ma part, je suis arrivé au 24e niveau. Qui dit mieux ? Nephilim

AVIS

Après toutes ces louanges, je n'ai plus grand-chose à raconter sur *Monster Business*... Alors, plutôt que de répéter bêtement les paroles de mes petits camarades, je vais vous dire ce que je n'aime pas dans ce jeu. Tout d'abord, je trouve que les graphismes ne sont vraiment pas au top de ce que l'on peut faire sur un *ST*, et encore moins sur *Amiga*. Et si c'est ça le style BD, alors cela veut dire que l'on oublie toutes les bonnes BD parues à travers le monde pour ne garder que celles aux dessins humoristiques simplistes. Le jeu est bien réalisé, certes, mais il n'a rien d'exceptionnel non plus. Et il reste quelques détails qui me chagrinent. Quoi de plus rageant, par exemple, que de mourir parce que, lors d'un saut, votre tête passe au même niveau qu'un monstre se tenant plus haut sur un passage différent ? Ou de perdre soudain le contact avec un ennemi qu'on était en train de faire éclater ? Enfin, si une option pour quitter la partie en cours est prévue (en appuyant sur Esc) pourquoi ne pas revenir directement à la présentation plutôt que de devoir attendre la fin du compte à rebours des crédits ? Ceci dit, ne vous méprenez pas, *Monster Business* est un jeu tout à fait honnête et un bon investissement... si vous aimez ce genre de soft.

Pierre Truchin



A partir d'un certain niveau, les pélicans sauteurs vont commencer à pondre des œufs qui risquent de vous exploser à la figure.



Intérêt	**15**
Un bon jeu, difficile mais progressif et particulièrement prenant.	
Type	*plates-formes*
Graphisme	★★★★
Des graphismes colorés et amusants mais qui auraient pu être plus soignés.	
Animation	★★★★★
Une très bonne animation, avec de nombreux sprites et un scrolling plein écran.	
Bruitage	★★★★★
Une musique synthétique d'excellente facture complétée par des bruitages sympathiques.	
Prix	C



Récupérez bien tous les objets dérobés aux ouvriers par les Mad Meanies.

Version ST

Très peu de différences entre les versions *ST* et *Amiga*. Mais, pour une fois, c'est à porter au crédit des programmeurs *ST* qui tirent le meilleur parti de leur machine. Ainsi, pour égaler le scrolling hardware de l'*Amiga*, Fabian Hammer a utilisé la technique du Syncscroller qui autorise des scrollings plein écran sur *STF* sans perte de temps ni de fluidité. Les musiciens, quant à eux, complètent la musique « soundchip » classique par une batterie digitale d'excellente qualité. La version *ST* est donc quasiment au niveau de la version *Amiga*, bien que l'animation ne soit pas tout à fait aussi souple. Mais la différence n'est pas flagrante. Et, de toute façon, le jeu reste le même... D.d.M



Beaucoup de couleurs, de nombreux sprites simultanés et une animation fluide font de Monster Business une indéniable réussite technique.

Version C64

A part pour les graphismes, qui perdent en finesse et en couleur, la version *C64* n'a pas grand-chose à envier à ses aînées. Cela grâce au talent du programmeur, Markus Schneider, et aux stupéfiantes capacités du bon vieux Commodore qui n'hésite pas à venir narguer les 16-bits sur leur propre terrain. La version testée n'était pas définitive mais les responsables d'Eclipse nous ont affirmé que l'animation égalerait ou même surclasserait celle de l'*Amiga*. N.

SUPER CONCOURS

TILT MICROLOISIRS

Bordas logiciels éducatifs

JOKER micro

1er PRIX : 1 ATARI ST 1040
+ écran couleur + 1 pin's bordas

du 2e au 4e PRIX : 1 Discman SONY
+ 1 pin's BORDAS
du 5e au 14e PRIX : 1 Walkman SONY
+ 1 pin's BORDAS
du 15e au 34e PRIX : 1 logiciel BORDAS
à choisir + 1 pin's BORDAS
Du 35e au 534e PRIX : 1 pin's BORDAS

QUESTION N°1 : Quelle est la gamme de logiciels éducatifs pour le collège la plus complète ?

____

____

QUESTION N°2 : Qui est Alteau ?

____

QUESTION N°3 : Jusqu'à combien de carnets de notes peut avoir chaque élève ?

____

QUESTION N°4 : Quel personnage est représenté sur l'écran de présentation de chaque logiciel éducatif ?

____

BULLETIN REPONSE A RETOURNER AVANT LE 30 OCTOBRE 1991
A JEU CONCOURS TILT/BORDAS CEDEX 2438 99243 PARIS CONCOURS

Nom : ________ Prénom : ________ Age : ________

Adresse : ____________________

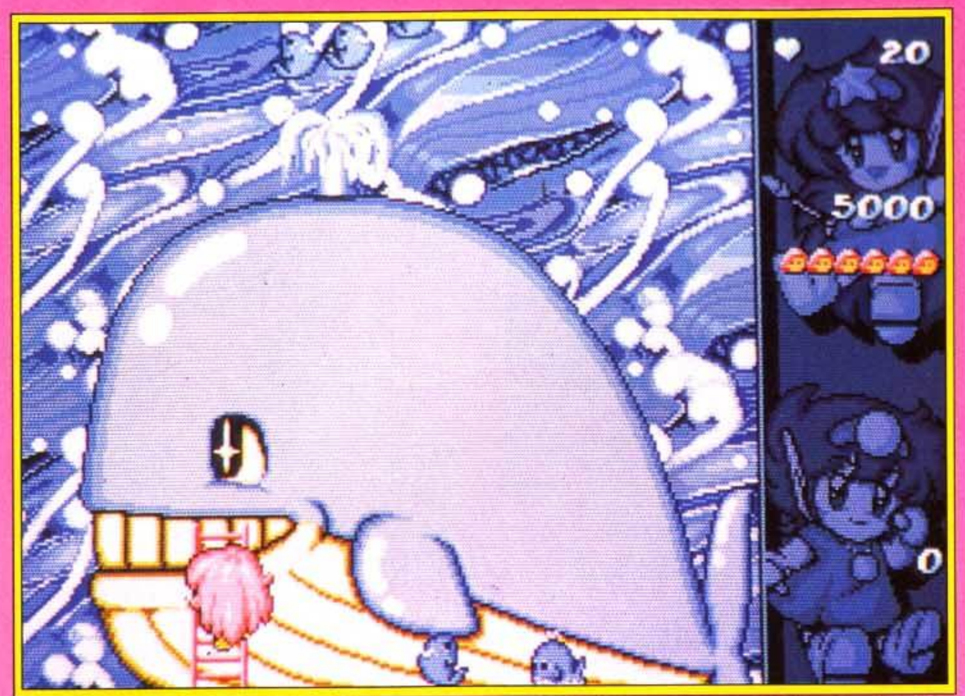
Code Postal : _____ Ville : __________

Le règlement complet du présent jeu est déposé à la SCP OUAZAN-BENSOUSSAN, huissiers de justice à Paris, et peut être envoyé sur demande au tarif lent en écrivant à : Jeu Concours "TILT/BORDAS" CEDEX 2438 99243 PARIS CONCOURS (timbre remboursé sur simple demande).

Rodland

ST, AMIGA & C64

Storm. Programmation : Ronald Pieket Weeserik & John Croudy ; graphisme : Ned Langman ; version C64 : Steve Snake.



La baleine garde l'accès du vingtième niveau. Pas facile du tout... ! Pour l'abattre, visez les yeux, c'est son unique point faible.

Horreur ! La douce maman de Tam et Rit a été enlevée par les habitants du pays féérique. Eux qui étaient pourtant si gentils jusqu'à présent... Tam et Rit décident de partir à la rescousse de leur mère en espérant bien découvrir le responsable de tous ces événements étranges.

Mais avant d'y parvenir, les deux enfants devront affronter les nessies (mini serpents de mer), busheys (écureuils agressifs), spuds (patates sur pattes) et autres polymorphes (horribles vers à la langue gluante).

Pour cela, les Anciens du village leur ont offert les bottes d'arc-en-ciel qui leur permettront, en faisant apparaître une échelle multicolore, de progresser à travers les 40 niveaux du jeu. Enfin, le père des deux petites fées les a dotées de baguettes magiques avec lesquelles elles pourront assommer leurs adversaires en les secouant comme des pruniers. Chaque créature mise hors d'état de nuire leurs fournira une arme utile pour affronter les suivantes. Tam et Rit pourront également emprunter des portails de téléportations ou des ballons flottants pour se déplacer plus rapidement et collecter un maximum de bonus sous la forme de petites fleurs. Et si nos deux héroïnes parviennent à récupérer tous les bonus, les monstres se transformeront en étranges poussins qui, une fois k.o., laisseront derrière eux les lettres du mot EXTRA. Le mot formé, une fée apparaîtra pour combler Tam (ou Rit) de bonus substantiels. Par contre, si les deux enfants tardent trop, les monstres se changeront en nuages rageurs, rapides et sournois qui leur donneront encore plus de fil à retordre.

Enfin, sachez que tous les dix niveaux, vous devrez affronter un immense gardien qui, bien que très mignon, n'en sera pas moins redoutable et sans pitié...

AVIS

Au milieu de la débauche de couleurs, d'animations, d'effets de rotation, de zoom et de scrolling stupéfiants des bornes d'arcade, il existe parfois des jeux « tous bêtes » mais si prenants qu'on y revient encore et encore, avec toujours le même plaisir. *Rodland* est de ceux-là.



La fée offre une vie supplémentaire.

Aucun effet spécial délirant, pas de millions de couleurs ou de centaines de sprites. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle la conversion sur micro est si proche du jeu original de Jaleco. Il se pourrait même qu'elle lui soit supérieure car les programmeurs de Random Access ont corrigé les bugs de l'original (plus de monstres coincés sur les échelles ou assommés dans le vide) et rajouté des animations qui n'avaient pas été utilisées dans la version arcade. Et le résultat est vraiment convaincant : les graphismes, dans le style japonais, sont adorables. Même les pires monstres ont l'air gentil et leurs mimiques de joie ou de colère devraient littéralement vous faire fondre. La réalisation du jeu est très bonne, tous les détails ont été bien conçus.



Débarassez-vous d'abord des éléphanteaux pour ensuite vous attaquer au gros morceau.

Au niveau purement technique, le jeu n'a de toute manière demandé aucune prouesse particulière. A noter cependant qu'il tourne à 50 images/seconde, avec des sons digitalisés et un bon nombre de sprites à l'écran. Le scrolling, qui n'a lieu qu'entre chaque niveau, est impeccable. Quelques conseils contre les monstres gardiens. Il est assez facile de se débarrasser des crocodiles du dixième niveau. Pour la baleine, visez les yeux. Pour l'éléphant, profitez des moments où il est au sol. Enfin, méfiez-vous de la vache-démon car, si elle semble inoffensive au départ, vous la verrez bientôt grandir jusqu'à atteindre la hauteur de l'écran.



Tam vient de faire exploser une bombe qui la débarrasse de tous ses adversaires.

Si vous parvenez à la vaincre, cependant, vous aurez droit à une séquence de fin digne de ce nom. Alors enfilez vos bottes et... à l'assaut !

Dogue de Mauve



5 GRANDS LOGICIELS

5 GRANDS EDITEURS RÉUNIS POUR AIDER

LES "ENFANTS DU SILENCE"

249 Frs.
Prix moyen T.T.C généralement constaté.

Versions Amiga - Atari Amstrad cpc/cpc+ - IBM PC et Comp..



AVIS

C'est vrai, je l'admets, *Rodland* est très mignon. En particulier les petites étoiles de mer japonaises (elles portent l'emblème nippon sur le dos) armées de boomerang. Mais, quand même, avouez que tout ça manque franchement d'originalité ! Remplacez la maman par une fiancée, les deux gamines pas une paire de gros bras, le pays des fées par une zone malfamée et vous obtiendrez le scénario type de 99 % des beat'em-up sur consoles et micro. Apparemment, on ne pourra jamais avoir une bonne réalisation ET une bonne histoire... A moins que *Double Dragon 3*, des



Le deuxième niveau : entrez dans la tour pour aller secourir votre maman prisonnière.

mêmes auteurs, ne viennent me contredire. Mais, franchement, j'en doute ! A part ça, je trouve que les graphismes, même s'ils sont réussis, auraient pu être nettement plus soignés (certains décors et quelques sprites manquent vraiment de finesse et de finition). Et la partie sonore est loin d'atteindre des sommets. Reste un jeu très amusant – je ne peux pas dire le contraire – et à la difficulté bien dosée. *Rodland* mérite-t-il de s'ajouter à votre collection ? A vous d'en juger...

Pierre Truchin

AVIS

Pour ma part, je suis tout à fait d'accord avec Doguy, *Rodland* est un excellent jeu qui n'appelle que peu de reproches... pour peu que l'on apprécie ce type de soft, évidemment. Mais, sans être aussi universel que *Lemmings*, je pense qu'il plaira à une grande majorité de joueurs. Le seul petit défaut que je lui trouve est le côté « exigu » des niveaux. En effet, ici, pas de scrolling... Aussi, étant donné que les sprites sont nombreux et assez gros, on se retrouve souvent submergé sous le nombre. Ceci dit, mon avis sur *Rodland* reste très favorable : l'essayer, c'est l'adopter !

Nephilim

Version ST

Là encore, peu de différences entre les deux versions 16-bits.
L'animation sur *ST* est cependant moins souple que sur *Amiga* et les sons peut-être légèrement moins bons.
Quoi qu'il en soit, *Rodland ST* reste un grand jeu de plates-formes. D.d.M

Version C64

La version 8-bits du jeu reste tout à fait honorable, même si les graphismes y perdent de leur charme, ce qui diminue l'intérêt du jeu. N.

Le duel

Pas facile, pour l'amateur, de choisir entre les deux jeux. Il faut dire qu'ils ont beaucoup de points communs : un mode de combat original, la possibilité d'utiliser un adversaire neutralisé pour éliminer les autres, de nombreux bonus à récupérer, etc.
Au niveau technique, c'est *Monster Business* qui l'emporte. Il est particulièrement bien réalisé et, de plus, dispose d'un scrolling qui augmente d'autant la taille des tableaux.
Cependant, les graphismes de *Rodland* sont irrésistibles et ses adorables monstres-gardiens apportent un réel plus. Enfin, c'est surtout la possibilité de jouer à deux simultanément qui fait légèrement pencher la balance en faveur du jeu de Random Access.
De toute façon, si vous êtes un fan des jeux de plates-formes, et quelle que soit votre décision finale, je suis certain que vous ne regretterez pas votre achat (oui, j'ai bien écrit : « achat » !).

Dogue de Mauve

Intérêt — 16
Un super jeu tout mignon et plein d'entrain où deux joueurs pourront s'entraider pour retrouver leur mère.
Graphisme — ★★★★
Attention, sous leur apparence de petites peluches toutes gentilles, les monstre « craquants » du pays des fées sont redoutables.
Animation — ★★★★★
Une fluidité à toute épreuve malgré tous les sprites présents à l'écran.
Bruitage — ★★★★
Une musique entraînante et bien dans le ton du jeu.
Prix — C

Gunship 2000

PC EGA/VGA, CARTE SON

Depuis le fabuleux Tilt d'Or *LHX Attack Chopper*, on attendait avec impatience la sortie du dernier-né de Microprose. Le test de ce nouvel appareil m'a tout d'abord déçu, puis a fini par me convaincre... Il ne s'agit pas, comme le récent *Yeager Air Combat*, d'un « incontournable ». Un conseil donc : lisez attentivement cet article avant de vous lancer dans l'offensive !

Microprose. Conception : J.-M. Day, D. Dennies et D. Peterke ; programme : D. Dennies et D. Peterke ; graphismes : D. McKibbin, M. Reis, J.-M. Day, B. Martel, P. Downey, H. Teasley, C. Glover Phipps, J. Bussard et G. Gill ; musique et bruitages : J.-L. Briggs, K. Lagace et S. Patterson.

Comment peut-on être déçu par l'un des tous derniers simulateurs de Microprose, un éditeur qui a, à son actif, tant de hits célèbres ? En fait, *Gunship 2000* pèche sans doute par l'excès. Est-ce du fait de la complexité de son jeu et des multiples stratégies qu'il offre que son pilotage est rendu si peu agréable ? Sans doute ! Si l'on retrouve ici toutes les vues classiques de la simulation micro, c'est la lenteur de la simulation qui risque de décevoir les pros de la voltige. Après s'être essayé à *Yeager Air Combat*, par exemple, un simulateur étonnant pour la souplesse de son jeu, on ne peut que regretter les saccades de *Gunship 2000*. Testé sur un *386* VGA, cet hélicoptère s'est montré trop lent et pas assez souple pour donner le frisson. De même, en ce qui concerne les graphismes, ne comptez pas retrouver ici les dégradés d'un *Jet Fighter II*. Pour du VGA, les décors sont agréables, sans plus. Les silhouettes extérieures que l'on observe en mode suivi sont, elles aussi, assez grossières et quelques bugs écran viendront parfois mélanger l'appareil en vol à une jeep qui, je le pense, reste au sol... Voilà en résumé les princi-



Un tableau de bord très traditionnel.



Plusieurs hélicos disponibles et un grand choix d'armement : la préparation des missions est très importante, surtout pour le vol en escadrille.

paux griefs que l'on fera à la mise en scène de cette simulation. Ils suffiront malheureusement à refroidir plus d'un pilote, notamment celui qui apprécie plus, dans ce type de jeu, l'aspect arcade que l'aspect stratégie.
Comme tous les simulateurs de Microprose, *Gunship 2000* vous propose des missions de difficulté et d'intérêt croissants, auquel on n'accède qu'en accumulant les galons sur l'épaule du pilote. Le joueur novice ne pourra effectuer que des affrontements simples tout d'abord. Le pilotage,



Vue suivie de l'un de vos appareils.

peu souple comme nous l'avons vu, est tout de même très réaliste. Il est bien entendu possible de faire pivoter l'hélico sur place et l'on devra jongler entre le pas des rotors et l'inclinaison de l'appareil pour conserver son assiette. L'emploi des armes est classique. Le tableau de bord permet enfin de visualiser les cibles en 3D, ce qui était déjà le cas pour *F19* ou *F15*. La simulation innove bien plus par contre en ce qui concerne la stratégie des attaques. La préparation des missions sur carte est très détaillée et un zoom du champ de bataille permet de visualiser et de tirer parti des reliefs. Dès que l'on aura atteint un certain grade, il sera en outre possible de commander une escadrille de cinq appareils. Pour la mise en place de votre offensive, vous choisirez différents types d'hélicoptères, les armerez comme bon vous semble, puis dresserez pour chacun d'eux une trajectoire précise. L'emploi des waypoints et le choix des altitudes et des vitesses de vol permet d'élaborer des stratégies très complexes. On peut encercler une unité ennemie, envoyer un *scout* en reconnaissance, ou encore opter pour une attaque massive. Durant le vol, vos cinq compagnons vous enverront des messages de victoire ou de détresse. Il sera également possible de visualiser chacun de ces appareils en vue arrière. Par contre, si l'on peut modifier à tout moment les ordres donnés à chaque hélico sur l'écran « carte », il est impossible de prendre le contrôle direct des appareils, comme c'était le cas pour les simulations de blindés. C'est bien dommage !
Il me reste à vous signaler quelques options supplémentaires, comme le désormais classique magnétoscope qui vous permet d'enregistrer un combat. Mais là encore, on ne retrouve pas la beauté et la souplesse de cette même option sur *Yeager Air Combat*.
Gunship 2000 séduira donc les amateurs de stratégie, plus que les passionnés d'arcade. Il ne détrône certes pas l'ancien *LHX Attack Chopper*, ni par sa beauté graphique, ni par la souplesse de son jeu. Seuls la continuité de ses missions (en mode « campaign » notamment) et l'aspect wargame du vol en escadrille apportent un plus à la simulation de vol en hélicoptère cuvée 91.

Olivier Hautefeuille



Impossible de piloter kilo2 : dommage...



Intérêt ________ **14**

Les plus purs amateurs de stratégie apprécieront, les fanas d'arcade, non !

Type __ *simulateur de combat d'hélicoptère*

Graphisme ________ ★★★★
Au vu des prouesses récentes des simulateurs PC VGA, Gunship 2000 ne dépasse pas la moyenne.

Animation ________ ★★★★
Il faudra supprimer tous les détails graphiques pour assouplir le jeu, et encore...

Bruitages ________ ★★★★★
Avec une carte son, l'ensemble sonore reste convaincant.

Prix ________ C



Tracé des trajectoires sur la carte.

AVIS

Il y a longtemps que j'attendais ce simulateur et je ne suis pas déçu. Bien sûr, il est impossible de piloter *Gunship 2000* si l'on ne possède pas un *PC* haut de gamme. Mais quel pied dans le cas contraire ! Cette simulation est très fidèle, surtout au niveau des armements et des stratégies de missions proposées. En fait, je trouve que le vol en escadrille est l'atout majeur de ce programme et qu'il compense à lui seul les quelques défauts que sont la lenteur du programme ou les faibles qualités graphiques de certaines vues. Pour moi, le pilotage hélico reste bien plus passionnant que celui d'un jet. J'achète ! Daniel François

BARBARIAN II









BARBARIAN II

Necron est de retour et il veut se venger. Vous, Hegor, le barbare, êtes le seul à avoir assez de courage, de force et de folie pour relever le défi. Cette fois encore, vous allez à la rencontre du danger, armé de vos poings, de votre fidèle épée et des armes que vous récupérerez.

Les forêts, les donjeons, les châteaux, les temples attendent votre exploration barbare, chaque monde regorge d'ennemis mortels et de pièges.

Avec 200 animations, 32 couleurs à l'écran, 6 niveaux d'arcade-aventure, 50 ennemis différents, Barbarian 2 est un jeu totalement unique !

Disponible sur ATARI ST et AMIGA

P.P.S. - 150 Bd Haussmann - 75008 PARIS -Tel : (1) 43 59 47 47

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 051-709 5755







AVIS

Alors que les PC peuvent maintenant nous offrir des jets très rapides et surtout animés avec souplesse, *Gunship 2000* est bien trop lent, même sur une machine puissante. Si j'ai apprécié ici la beauté des phases de préparation de mission et surtout la complexité du choix d'hélicoptère, d'armement et de mission, je regrette vraiment que l'on ne retrouve pas dans *Gunship 2000* la souplesse de vol qui a permis à *LHX Attack Chopper* de décrocher son Tilt d'Or. Le balayage du paysage, la ligne d'horizon qui présente tant d'escaliers, cela n'a pas de quoi vous plonger dans l'ambiance. En fait, je pense que les concepteurs de simulations *PC* devraient miser avant tout sur la beauté de l'arcade, avant de nous inonder d'options, certes intéressantes, mais bien mal mises en valeur. Cependant, puisqu'il existe si peu de simulateurs d'hélicoptère et que ce titre offre une stratégie poussée... je craque quand même !

Francis Blanchard



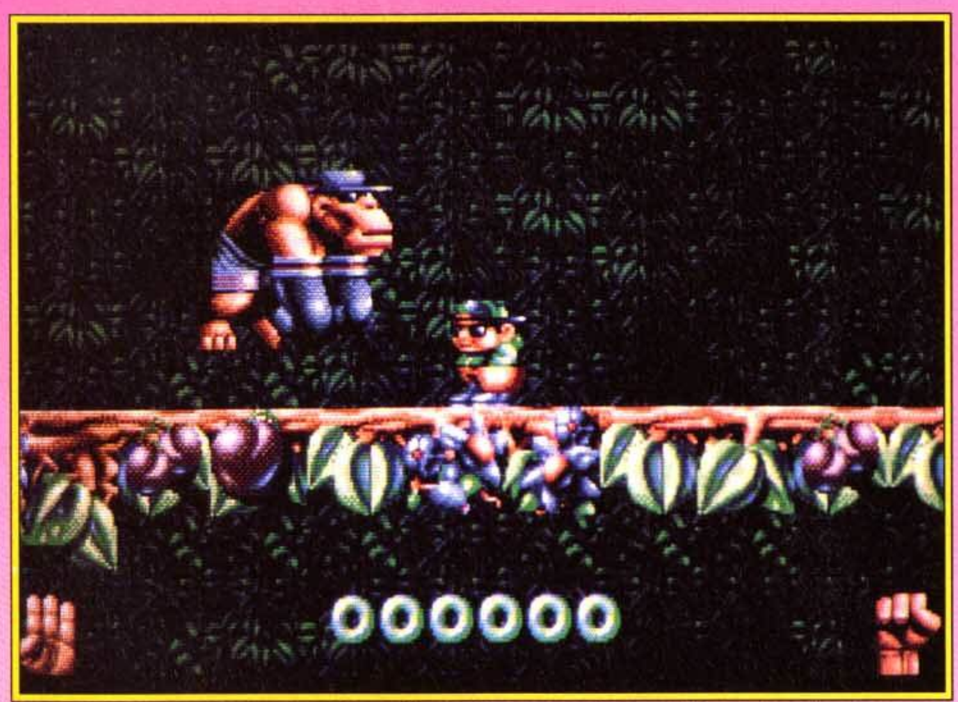
Sélection du niveau de difficulté.

Magic Pockets

AMIGA

***Magic Pockets*, le nouveau programme des Bitmap Brothers, est un shoot-them-up/plates-formes qui reprend les ingrédients ayant fait le succès de *Gods*. Le pari est réussi et *Magic Pockets* s'avère aussi riche que son aîné.**

Editeur : Mindscape ; programmation : Sean Griffiths ; graphismes : Marc Coleman ; bruitages : Richard Joseph.



Avant de pouvoir affronter le redoutable gorille boxeur, il faut d'abord récupérer le gant. Le combat n'en sera pas moins redoutable.

Après le succès mérité de *Gods*, les Bitmap Brothers se sont remis au travail pour nous concocter un nouveau shoot-them-up/plates-formes aussi réussi que le précédent. Le thème est le suivant : Bitmap Kid est un sale gosse (à la manière de celui de *Brat*), dont les jouets favoris se sont perdus au plus profond de ses poches. Pour les retrouver, il va devoir parcourir le monde des poches magiques. Celui-ci se compose en fait de quatre régions fort différentes : souterrains, jungle, lac et montagnes. A chacune de ces régions va correspondre un jouet à retrouver : respectivement un vélo, un gant de boxe, un casque d'astronaute et enfin un ballon kangourou. Chaque région est elle-même subdivisée en un nombre croissant de niveaux, soit un total de 26 niveaux pour l'ensemble du jeu. Quand on sait que certains niveaux sont eux-mêmes de gigantesques labyrinthes de plusieurs dizaines d'écrans, je vous laisse imaginer



Les escargots ne sont guère redoutables.

la démesure de cet univers ! Au début de sa quête, notre héros se trouve dans un souterrain. Il peut marcher ou sauter et dispose de tourbillons de vent (des mini-cyclones) pour se défendre contre les multiples créatures qu'il ne va pas manquer de rencontrer. La gestion de ces armes requiert quelques explications complémentaires car elle est d'une grande richesse. Notre bonhomme peut tirer classiquement dans différentes directions de petits cyclones. L'impact sera variable selon les créatures mais la plupart nécessiteront plusieurs tirs avant de succomber. Mais le kid peut aussi décider de stocker l'énergie du vent pendant un

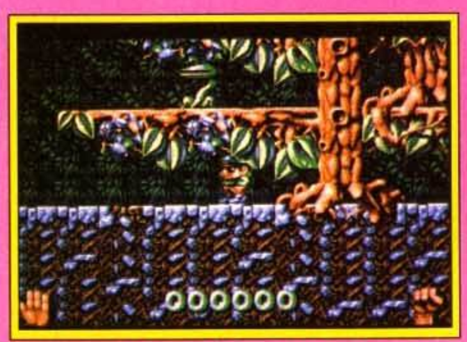
Plusieurs impacts pour les chauve-souris.

certain temps avant de la libérer. On verra d'ailleurs sa poche gonfler simultanément et le poing symbolisant la force du tir croître en conséquence. Les grands cyclones ainsi créés servent à de multiples usages. Ils mettent hors de combat instantanément la plupart des gardiens, mais peuvent aussi les capturer, ce qui permet de récupérer différents bonus friandises. La dernière fonction de ces cyclones géants est tout aussi importante. En les récupérant avant leur désintégration, notre bonhomme va pouvoir effectuer un roulé-boulé aérien, sautant ainsi de larges obstacles et écrasant ses ennemis au passage. Les monstres offrent la même diversité. Ainsi, dans ce premier


TIP
présent à Micro & Co
OFF
Le véritable rythme du jeu, une action rapide et un style très tactique sont les atouts majeurs de "TIP OFF".
LA MEILLEURE SIMULATION DE BASKET
Si vous savez apprécier la qualité des joueurs, leurs attributs, tenir compte de leur condition physique et changer de style de jeu, vous aurez toutes les chances de réussir dans ce sport!
Ses principales caractéristiques sont:
* un scolling multi directionnel
* 5 niveaux d'aptitude. Vous déterminerez indépendemment les niveaux de chaque équipe
* une option de 1 à 4 joueurs. Vous pourrez jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, vous associer à un autre joueur: contre l'ordinateur, contre un ou contre deux autres joueurs.
* la possibilité de vous entrainer pour améliorer l'équipe et les tactiques.
* la possibilité à tous les niveaux de qualification, de créer des équipes et d'élaborer des tactiques.
* des contrôles joysticks instinctifs pour dribbler, passer, tirer et cinq types de tir (le tir en extension, le bras roulé, le bras roulé en extension, tir en extension en course, smash).
* des joueurs sur le terrain aux caractéristiques propres (l'âge, la taille, le style de jeu, le rythme, la vitalité et la maîtrise de soi!).
* deux types de ligue, trois vitesses de ralenti.
* la possibilité d'avoir des mouvements supplémentaires avec des joysticks à deux boutons indépendants.
FACILE A JOUER - DIFFICILE A MAITRISER
ANCO Software Ltd
distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL
3615 UBI
AMIGA ATARI ST -
IBM PC & COMPATIBLES
IMAGINEER
ANCO
TIPOFF
Amiga Screenshot's Shown
© 1991 Anco Games
disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.
8 Millside Industrial Estate, Lawson Road, Dartford, Kent, DA1 5BH Tel: 0322 292513/8 Fax: 0322 293422

monde, vous allez côtoyer des escargots géants, d'affreux gnomes verts, des hommes des cavernes ou des chauves-souris vampires. Le second monde vous fera découvrir guêpes, abeilles, serpents, plantes carnivores et gorilles. Je ne vous dirai rien des ennemis peuplant les autres mondes mais je peux vous assurer que certains vous déclencheront une bonne crise de rire (l'œuf à pattes, en particulier). Les créatures ne sont pas seulement diverses, elles disposent aussi de tempéraments variables. Au milieu des guetteurs classiques qui se contentent de faire des allers-retours, vous découvrirez gnomes et hommes des cavernes lanceurs de projectile, serpents volants, gorilles irascibles ou abeilles excitées cherchant à vous piquer. Ces créatures ne se distinguent pas de leurs homologues et vous devrez donc faire très attention. En cours de chemin, vous trouverez différents bonus et objets magiques. La plupart améliorent votre force de frappe, mais certains ont des effets bien différents. Ainsi, le casque de téléportation vous transportera-t-il dans des salles inaccessibles autrement. Le chewing-gum vous portera dans les airs, une fois la bulle gonflée. Le marteau-piqueur quant à lui défoncera certaines cloisons résistantes. Les jouets à retrouver ont aussi leur importance, car ils peuvent parfaitement être utilisés pour terminer le niveau. Mais prenez garde qu'on ne vous les vole pas ! La progression de difficulté est un modèle du genre. En fait, le programme vous incite à utiliser progressivement des pouvoirs plus complexes. Le cheminement est tout aussi bien étudié. Si les premiers niveaux dans les souterrains ne posent pas trop de problèmes, il n'en est pas de même dans la jungle et au-delà. Vous pourrez heureusement vous aider de la flèche qui révèle la direction générale du jouet concerné et de la télévision qui affiche en miniature le plan des écrans voisins. Mais même avec ces aides, le challenge reste difficile. Ainsi, dans la jungle, vous serez obligé par moment de faire pousser certaines plantes en les arrosant par la pluie issue de votre nuage, qui constitue ici votre arme. Chaque monde vous offre ainsi une arme différente avec ses pouvoirs propres, qu'il faudra apprendre à utiliser. La réalisation est excellente. Au niveau graphique, les monstres sont très travaillés et affichent souvent des mines hilarantes quand ils sont touchés. Les décors en revanche, bien que corrects, auraient pu être plus travaillés. L'animation est superbe, que ce soit pour le déplacement du héros ou des monstres ou pour le scrolling multidirectionnel, rapide et fluide. Les bruitages digitalisés accompagnent toutes vos actions et complètent bien l'ambiance. *Magic Pockets* est une réussite et l'on a bien du mal à le quitter une fois entré dans ce monde loufoque.

Jacques Harbonn



Certaines plantes se contentent de vous toucher mais d'autres plus agressives vous mordent sauvagement.



Serpents rampants, serpents volants, gare aux morsures ! Pour la route, pensez à faire pousser certaines plantes.

AVIS

Cela fait longtemps déjà que j'attendais *Magic Pockets*. Et, bizarrement, j'avoue avoir été un peu déçu... Il est vrai que le jeu est soigné et très bien conçu. De plus, les graphismes sont excellents. Et, contrairement à Jacques, je ne parle pas seulement des sprites mais aussi des décors, superbes, qui me rappelent *Xenon 2*. Les possesseurs d'*Amiga* pourront être déçus de constater que seules 16 couleurs sont utilisées, mais les *ST-istes* (comme moi) seront ravis d'avoir les mêmes graphismes que leurs petits camarades...
La réalisation suit bien, avec un scrolling plein écran assez souple (mais pas « parfait » !) et une bonne animation du personnage et des monstres. Les tests de collision, les sauts et les rebonds (pas si faciles à programmer) sont également réussis. J'ai tout de même noté quelques détails absolument indignes des Bitmap Brothers, comme le scrolling de texte saccadé qui défile lorsque vous mourez, alors qu'il aurait été si facile de le rendre parfaitement fluide. En fait, malgré toutes ses qualités, le jeu n'est pas vraiment parvenu à m'éblouir. Par moment, l'action m'a parue « molle ». On se balade en tuant quelques monstres mais sans avoir l'impression d'affronter un terrible challenge. La musique réussit à motiver le joueur mais les bruitages n'ont rien d'extraordinaire. Heureusement, l'ingéniosité de certains passages et le renouvellement des différents niveaux parviennent la plupart du temps à faire oublier ce problème.
Finalement, je conseillerai *Magic Pockets* à tous ceux qui ont adoré *Gods*. Ils ne seront pas déçus ! Pour les autres, je les inviterai à l'essayer avant de l'acheter... et je reduirai la note d'**intérêt** à **15**.
Dernière chose : contrairement à *Xenon 2*, les Bitmap Brothers nous ont promis une véritable séquence de fin pour les courageux aventuriers qui arriveront au bout de *Magic Pockets*. Passionnés, à vos manettes !

Dogue de Mauve



Intérêt	18
Grande variété, univers gigantesque, difficulté progressive, humour : tout y est !	
Type	*shoot-them-up/plates-formes*
Graphisme	★★★★★
Les monstres sont superbes, les décors beaucoup moins.	
Animation	★★★★★★
Les mouvements des créatures, tout comme le scrolling, sont parfaits.	
Bruitages	★★★★★
Les bruitages d'action et la musique sont excellents.	
Prix	C



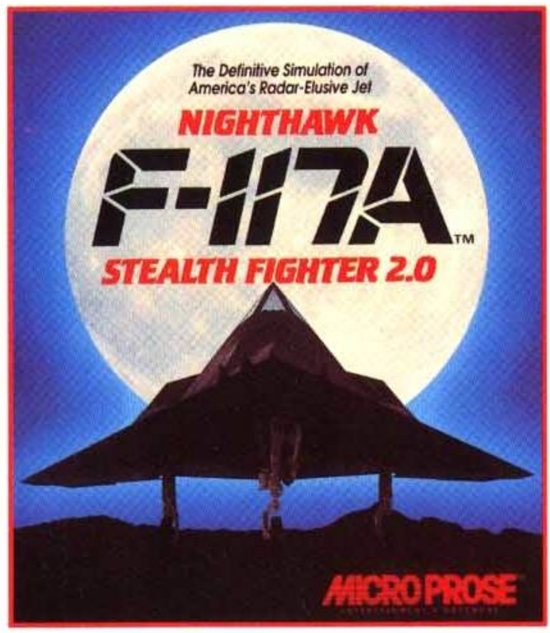
Le poing à droite vous informe de votre puissance de tir, tandis que la main à gauche révèle le nombre de vies restantes.

AVIS

La réputation des Bitmap Brothers n'est plus à faire. *Magic Pockets* y fait largement honneur. Une inventivité exceptionnelle, des personnages aussi hilarants qu'incongrus, des bonus surprenants, une animation sans défaut, on sent bien qu'il y a beaucoup de travail derrière. Tout est réuni pour faire un hit de tout premier ordre. Et pourtant, à l'arrivée, on a une impression de trop peu, comme s'il manquait un petit quelque chose. Peut-être est-ce l'action parfois languissante, peut-être les décors un tantinet monotones. Qu'on me comprenne bien, je ne veux pas dire que le jeu est mauvais ou lassant. Bien au contraire. La perfection n'est pas au rendez-vous, soit. Mais le plaisir de la découverte est bien présent. Ne serait-ce que pour la taille des mondes à explorer, la diversité des adversaires, le maniement des armes et les trouvailles graphiques, *Magic Pockets* devrait trouver le chemin de votre poche.

Big Bad Wolf

F-117A Stealth Fighter 2.0









La formidable simulation de jet furtif américain

En 1989 MicroProse sortit pour la première fois le F-19 Stealth Fighter récompensé par un prix, avant même que le Pentagone eût même confirmer l'existence d'un tel avion. Il se basait sur des recherches "en coulisses" et sur une adaptation de quelques éléments connus du grand public.

Au début de 1991, le fameux F-117A Stealth Fighter fut le tout premier avion à pénétrer dans les zones de portée des radars de Baghdad, afin de déclencher l'opération réussie Tempête du désert. En quelques jours la supériorité aérienne était assurée et le monde apprenait la vérité sur la technologie de la furtivité.

Les graphiques améliorés du F-117A incluront un nouveau poste de pilotage plus réaliste et des vues intérieures de l'avion ainsi qu'une option de répétition qui permettront aux pilotes de revoir des manoeuvres de vol palpitantes. Des graphiques noctures impressionnants avec des fonctions HUD de nuit, des déflagration d'explosifs et des fumées provoquées par des bombes à fragmentation renforceront l'attrait visuel du jeu. Des graphiques VGA produiront aussi des horizons, paysages terrestres et marins "graduels".

Les pilotes voleront dans neufs mondes, y compris les trois théâtres d'opérations complètement inconnus des habitués de MicroProse : Cuba, la Corée du Nord et le Koweit avec des versions améliorées de tous les mondes existant dans F-19 Stealth Fighter et F-15 Strike Eagle II. Vous aurez même la possibilité de charger de futurs mondes. Un système sophistiqué de génération de missions défiera le pilote informatique le plus doué avec de nouvelles missions passionnantes qui contiendront l'intelligence artificielle ennemie améliorée.



F-117A Stealth Fighter sera prochainement détectable dans tous les bons magasins de logiciels pour les IBM compatibles et acceptera les graphiques VGA, EGA, Tandy 16 couleurs et les cartes sonores AdLib, Roland, Tandy et IBM.



Ecran IBM. Les écrans réels peuvent varier.



MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.



Pour garder à la planète son aspect verdoyant, Captain Planet va avoir fort à faire.

Captain Planet

AMIGA

Captain Planet est un shoot-them-up/plates-formes original à plus d'un titre. Son thème écologique change un peu des sempiternelles missions guerrières. Il offre aussi une grande richesse de missions et de mondes à découvrir. Mais surtout, il fera réfléchir ! Un excellent jeu.

Editeur : Mindscape ; conception : Anthony Crowther ; musique : We Music ; graphismes : Jason Kingsley.

Lorsque nous avons commencé le test de la version finale de *Captain Planet*, nous avons été quelque peu surpris, car il ne paraissait pas correspondre à la preview présentée en avant-premières dans le *Tilt* 92. Et pourtant, il s'agissait du même jeu. Vous incarnez un ami de Captain Planet, le héros sans peur et sans reproche du dessin animé américain, qui se bat contre les ennemis et les nuisances qui risquent de dégrader notre bonne vieille Terre. Le jeu se compose de cinq mondes différents, tant par leurs graphismes que par les missions à y accomplir. Dans le premier, vous devrez éliminer les déchets radioactifs, libérer les phoques et réparer la couche d'ozone. Pour détruire les containers mortels, vous disposez ici d'un lance-flammes. Celui-ci permet aussi de se débarrasser des quelques créatures qui hantent la région. Celles-ci ne sont pas trop coriaces, mais libèrent cependant par moment des « roues » qu'il faut éviter car elles sont totalement insensibles aux tirs. En contrepartie, une fois l'ennemi détruit, son âme vous accompagnera tout au long du trajet, apportant une énergie supplémentaire. En fait, la principale difficulté ne vient pas des créatures, mais des obstacles du chemin. Il faut ajuster ses sauts pour aller de plate-forme en plate-forme, tout en évitant les dangers. Votre homme ne supporte pas les chutes trop importantes. Heureusement, il dispose d'un ballon pour le ralentir le cas échéant, mais vous perdrez alors l'énergie chèrement acquise. Certains bonus sont cachés au sein des pierres, à la manière de *Super Mario*. Même dans ce premier univers assez facile, il faudra vous creuser un peu les méninges pour trouver le moyen d'accéder à certains endroits. Ainsi, après avoir purgé le sol de ces containers, il faut prendre le vaisseau pour continuer la mission. Mais celui-ci se trouve sur une terrasse hors de votre portée et vous devrez effectuer un long trajet dans les nuages pour y accéder. Une fois dans le vaisseau, prenez les airs et commencez par détruire les dirigeables qui perturbent la couche d'ozone. Profitez-en aussi pour récupérer leurs pilotes. Il faudra encore réparer la couche d'ozone et guider les phoques jusqu'au pôle pour conclure ce niveau. Vous disposerez alors de l'indispensable « continue start ».

Le second monde est totalement différent et dédié à l'eau. Vous devrez nettoyer cette eau, remplir la piscine et libérer les dauphins. Cette fois, votre héros projette des plaques de glace qui, non seulement refroidissent ses attaquants, mais servent aussi de toboggans pour ralentir une chute ou d'appuis temporaires. Ces marches de glace ne subsistent que quelques instants avant de fondre et vous devrez trouver la bonne synchronisation pour progresser. Le chemin est beaucoup plus difficile. Je vous conseille de grimper tout de suite au plus haut pour libérer le dauphin, mais prenez garde aux multiples aliens qui n'attendent que ce moment pour se précipiter vers vous ! Le troisième niveau est celui que nous présentions en avant-première. Il faut libérer les éléphants, tâche ardue s'il en est, étant donné les difficultés du trajet. C'est à l'aide de cœurs que vous allez vous battre cette fois. Ils serviront aussi de coussins pour parer aux chutes ou à faire pousser les plantes, sur lesquelles vous allez grimper. Mais attention ! Certains êtres voraces vont se jeter sur elles, les réduisant à une simple touffe. Eliminez-les donc à temps. Il faudra aussi détruire les cheminées d'usines qui libèrent des nuages porteurs d'éclairs, éviter la lave et les courants électriques, mais surtout trouver votre route. En fait, il faut sans cesse passer d'une zone à l'autre pour faire pousser les plantes appropriées, et même recourir à l'oiseau comme monture. Deux autres régions vous attendent encore, avec leurs armes, leur ambiance et leurs difficultés propres. La réalisation est excellente. Les graphismes sont de bonne facture, certains univers étant cependant plus réussis que d'autres. En revanche, ils sont très variés, les décors pouvant changer au sein d'un même monde. L'animation est très agréable, avec un scrolling rapide et d'une fluidité parfaite et une animation du personnage très réaliste. La bande sonore offre une excellente musique mais se montre un peu pauvre quant aux bruitages d'action. Contrairement à la preview, la jouabilité ne souffre d'au-



Lance-flammes contre containers.



Sautez vite avant la fonte du glaçon.


DEUTEROS
Ecrans Amiga
DEUTEROS, LE 4ÈME MILLÉNAIRE . . .
Près de mille ans se sont écoulés depuis que les colons de la lune sont venus repeupler la Terre à la fin de Millennium 2.2. Aujourd'hui, leur objectif est de repartir à la conquête de l'espace. Vous êtes le superviseur de cette énorme opération. Pour ce faire une base spatiale a été construite; Earth City où un immense réseau de système de contrôle vous permettra de superviser la recherche, le forage des gisements de matières premières, la construction des engins spatiaux pour repartir à la conquête de l'univers. Vous êtes à proximité de l'espace . . . Qu'est-ce qui vous attend? Que se passe t'-il sur les autres planètes depuis le retour des hommes sur Terre? Vous allez bientôt le découvrir!
Disponible sur Amiga & Atari ST en Août
ACTIVISION
Copyright © 1991 IAN BIRD



Faire pousser les plantes, pas facile !

cun défaut. Le jeu est vraiment passionnant et met autant à contribution le poignet que l'esprit. *Captain Planet* s'apparente sur bien des points à un autre hit de ce mois, *Magic Pockets*. Tous deux offrent des niveaux variés, des armes aux effets divers, des bonus cachés et une grande richesse d'ensemble. Les décors de *Captain Planet* sont plus riches et l'aspect réflexion plus présent, mais *Magic Pockets* reprend l'avantage en ce qui concerne la variété des armes et des créatures. Il m'est bien difficile de vous en conseiller un au détriment de l'autre et je suis sûr qu'aucun des deux ne vous décevra.

Jacques Harbonn

AVIS

La terre est menacée d'être submergée sous les déchets. Ses habitants, empoisonnés par des industriels sans scrupules, risquent de disparaître. Heureusement, *Captain Planet* et ses amis sont là pour veiller au grain. Le thème est si sympathique que l'on se prend à craindre que le jeu ne soit pas à la mesure de la mission. Crainte injustifiée ! Non seulement on a l'impression de faire œuvre utile, mais en plus on ne s'ennuie pas avec *Captain Planet*. Des méchants à foison, une action qui ne mollit pas, il s'agit bien d'un shoot-them-up. Ce n'est pas parce que l'on joue le rôle d'un gentil qu'il faut se laisser aller ! La difficulté, à mon avis, est dosée de façon à convenir au plus grand nombre. Quelques Rambos du joystick seront déçus. En revanche, même les débutants peuvent se lancer dans l'entreprise avec quelques chances de succès. Les décors, sont particulièrement jolis.



Les graphismes rehaussent le jeu.

Quoiqu'en pense Dogue de Mauve, même le premier niveau est agréable. Il est d'ailleurs à dominante verte, c'est bien le moins pour un jeu qui se veut écolo. Un jeu qui devrait plaire à ceux qui, tout en appréciant l'action, pensent qu'un héros n'est pas impérativement vêtu d'un *battle dress*.

Big Bad Wolf

AVIS

Franchement, en découvrant *Captain Planet*, je me suis demandé s'il méritait de figurer dans les Hits. Il faut dire que les graphismes de la présentation et du premier niveau ne paient vraiment pas de mine ! Peu colorés et très « carrés », ils ne sont rattrapés que par l'animation du personnage (bien décomposée) et le superbe fond dégradé... Alors, même si le jeu s'est avéré assez prenant, je me suis demandé où étaient passés les « décors superbes » dont parle Jacques. Et bien, je les ai trouvés dans le second niveau. Il y a une telle différence entre le premier et le deuxième monde qu'on jurerait qu'ils sont l'œuvre de deux dessinateurs distincts ! Seuls les sprites des monstres me semblent encore assez médiocres.

Par contre, l'intérêt est augmenté par l'utilisation originale des blocs de glace : comme des armes, des dalles ou des « parachutes ». Très astucieux ! En fait, c'est là que réside la force de *Captain Planet*. Il est bourré de trouvailles et de casse-têtes ingénieux, ce qui le rend de plus en plus prenant. Bien que correctement réalisé (le scrolling, qui suit les déplacements du personnage avec une certaine inertie, tourne à 25 images/seconde) et doté de musiques entraînantes, le jeu n'est pas exempt de défauts. Ainsi, l'imprécision des sauts vous coûtera parfois plusieurs vies.

A mon avis, *Captain Planet* plaira aux amateurs de plates-formes mais je ne suis pas sûr qu'il séduira tous les joueurs. C'est pourquoi je ne lui donnerai comme note d'**intérêt** que **15**, ce qui reste cependant la marque d'un bon jeu.

Dogue de Mauve



Intérêt **17**

Les mondes et les missions sont très variés et il faut réfléchir pour trouver son chemin.

Type *shoot-them-up/plates-formes*

Graphisme ★★★★★
Certains décors sont superbes et la monotonie n'est pas de mise.

Animation ★★★★★
On évolue dans l'ensemble du monde sans à-coup et le héros bouge bien.

Bruitages ★★★★
Les musiques sont bonnes mais les bruitages d'action un peu rares.

Prix *C*



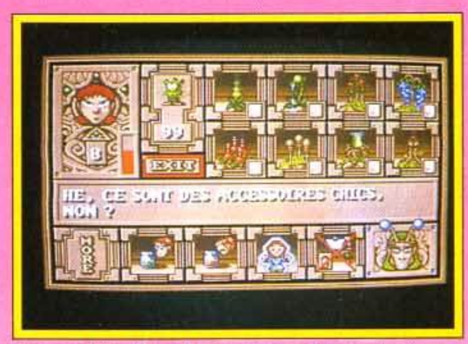
Elf

AMIGA

Doté de graphismes sympathiques, d'une multitude de créatures de toutes sortes, d'une grande richesse d'objets vraiment utiles et d'une aventure qui enrichit le programme, *Elf* ne décevra pas les amateurs d'action « intelligente ».

Editeur : Ocean. Programmation : Damian Slee ; graphismes : Paul Oglesby ; Simon Butler ; Chris Warren ; Jack Wikely ; bruitages : Matthew Cannon.

Si nous présentons *Elf* avec un peu de retard, c'est tout simplement parce que nous avons voulu en tester la version vraiment finale et pousser du même coup le test. Au début le jeu s'apparente à un simple shoot-them-up/plates-formes. Pourtant, dès les premiers instants, on succombe à l'atmosphère sylvestre fort bien rendue par des décors variés et hauts en couleur et la grande variété des êtres qui peuplent cette forêt : sorcier, boule à pattes, gnome vert à pied ou surmonté d'une hélice, mage sur son tapis volant, dragon et bien d'autres. Vous disposez de missiles magiques qui auront tôt fait de venir à bout de vos adversaires. En succombant, quelques créatures livreront leur trésor : énergie ou bonus divers. Au milieu de cette faune étrange, vous croiserez aussi des animaux plus paisibles qu'il faut ramasser,



Le marchand est bien approvisionné.



Méfiez-vous de l'araignée.

LES COMPILATIONS DE LA RENTRÉE !

LORICIEL



SORTIE LE 30 SEPTEMBRE

TOP 3

LA COMPILATION EXTREME
2 GRANDES SIMULATIONS
1 GRAND JEU D'ARCADE


TENNIS CUP


PINBALL MAGIC MOONBLASTER



AMSTRAD CPC/CPC+AMIGA IBM PC ET COMP. ATARI ST-

39/45

TANKS CONTRE DESTROYERS

SORTIE LE 30 OCTOBRE

A.D.S. SHERMAN M4



De 199 Fr à 289 Fr*

CADEAU : 1 maquette d'un SHERMAN M4 !

AMSTRAD CPC/CPC+ AMIGA-ATARI ST-IBM PC ET COMP.

TILT D'OR CANAL+

SKWEEK
BUILDERLAND
BUMPY
SUPERSKWEEK

AMIGA-ATARI-AMSTRAD CPC/CPC+

LES STARS



4 SUPER JEUX D'ARCADE A VOUS RENDRE MABOULE !

SORTIE LE 30 SEPTEMBRE

SUCCESS STORY



CRAZY SHOT SKWEEK

TILT D'OR CANAL+



TURBO CUP BUMPY SPACE RACER

TILT D'OR CANAL+

LES PLUS GRANDS SUCCES !

AMSTRAD CPC/CPC+ ATARI ST-IBM PC ET COMP.

DISPONIBLE !

TOP ACTION



LE MEILLEUR DES JEUX D'ACTION



MOONBLASTER (Loriciel)
LODE RUNNER (Broderbund)
SKWEEK (Loriciel)

TILT D'OR CANAL+

AMSTRAD CPC/CPC+ ATARI ST-IBM PC ET COMP.

DISPONIBLE !

* Prix public conseillé suivant les ordinateurs.

GÉNIAL ! TOUS LES BESTS ENFIN RÉUNIS !



La machine volante se révèle bien pratique pour se déplacer rapidement d'un point à un autre et pour éviter les attaques.

tout comme les plantes animées. Ces éléments vont prendre toute leur importance dans les boutiques. Ces boutiques sont fort bien garnies, pour peu que vous fournissiez les ingrédients. Vous pourrez alors bénéficier d'un bouclier de protection, d'une mutation qui rend insensible aux chutes, de vies ou d'énergie supplémentaires, d'un curieux appareil permettant de voler, d'un tir amélioré (plus large et/ou plus rapide), etc. En dépit de ces aides, vous n'irez pas très loin. La porte d'accès est en effet bloquée par son gardien. Celui-ci n'ouvrira que si vous lui fournissez un objet particulier. Ainsi pour le premier niveau, il faut donner les graines à l'oiseau qui les échangera contre une plume, à apporter à l'indien. En récompense, celui-ci fournira du papier, à donner à la créature se trouvant aux toilettes, laquelle vous remettra des allumettes. Celles-ci vont servir à allumer le feu pour rôtir le poulet, seul moyen d'attendrir le garde. Les énigmes suivantes sont autrement plus difficiles mais toujours logiques. Le labyrinthe devient aussi plus complexe à mesure de votre progression, les changements d'étage se faisant moins facilement, même en volant. Vous découvrirez aussi des pièges variés et de nouveaux monstres. La réalisation est d'un bon niveau. Je vous ai déjà parlé des graphismes mignons à souhait. L'animation est un peu moins bonne tout en restant correcte, le passage d'écran s'effectuant par à-coups. La bande sonore propose, au choix, musique bien choisie ou bruitages



Les décors des niveaux sont très variés.

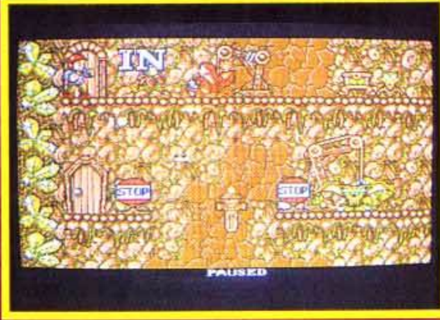
évolués, mais il n'est malheureusement pas possible d'avoir les deux simultanément. *Elf* vous gardera longtemps rivé devant votre écran, ne serait-ce que pour avoir le plaisir de franchir la porte suivante !

Jacques Harbonn

Version Atari ST

Cette version perd un peu graphiquement (dégradés de ciel un peu moins « coulant », moins de couleurs dans l'image de présentation) mais surtout au niveau son, la musique étant nettement moins bien rendue. Le jeu n'en reste pas moins d'un bon niveau.

JH



Dans ce niveau, les portes donnent accès à de nouvelles régions. Il est indispensable de faire un plan pour ne pas s'y perdre.

AVIS

Elf est vraiment un bon logiciel, très joli graphiquement et prenant. La variété des monstres est surprenante et certains tout à fait comiques dans leur démarche. Le jeu ne se découvre que peu à peu, ce qui à mon sens apporte un plaisir supplémentaire. Enfin, la jouabilité n'est jamais mise en défaut, que ce soit pour l'action elle-même ou pour la gestion de la phase aventure.

Hervé Ducamps

AVIS

Je trouve qu'Hervé et Jacques se sont laissés un peu « embobiner » par les graphismes, agréables il est vrai.

J'ai un gros reproche à faire au scrolling, en particulier lorsque l'on vole. Lorsque l'on se dirige en diagonale haut ou bas, le programme « patine » avant de livrer les décors, ce qui est bien peu compatible avec un vol sensé être rapide !

Je trouve aussi inadmissible sur nos micros (16-32 bits rappelons-le, donc assez puissants) de ne pas offrir une bande sonore vraiment complète. A mon avis, *Elf* n'est qu'un jeu agréable, pas un grand hit.

Yannick Dupré



Intérêt ______ **17**

La réalisation est excellente et le coté aventure apporte un piment supplémentaire.

Type *shoot-them-up/plates-formes/aventure*

Graphisme ______ ★ ★ ★ *SN SN*
Les graphismes sont bien travaillés, hauts en couleur et variés d'un niveau à l'autre.

Animation ______ ★ ★ ★ ★
Elle est assez fluide mais on regrettera le passage d'écran sans scrolling.

Bruitages ______ ★ ★ ★ ★
La musique d'accompagnement tout comme les bruitages d'action sont bons, mais il faut choisir entre les deux.

Prix ______ C

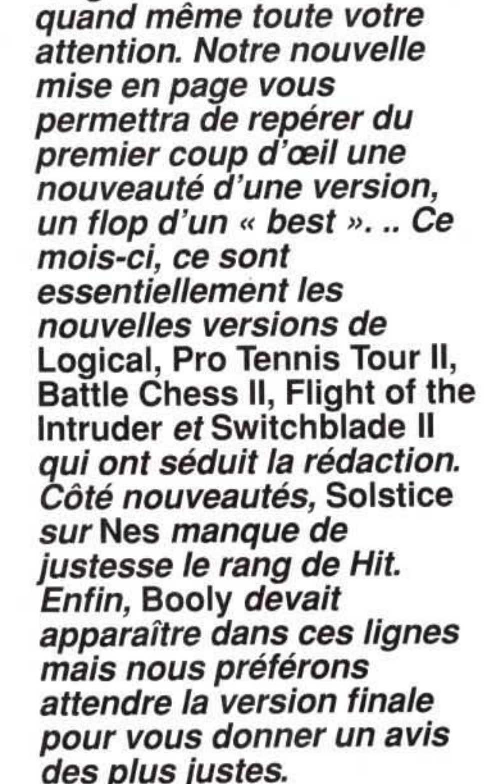


Admirez les reflets mouvants du canal, mais ne perdez pas de vue le dragon.



RUGBY
The World Cup
Tous les
quatre ans,
les principales
nations joueuses de
Rugby se rencontrent pendant
quatre semaines pour déterminer
quelle équipe remportera le Trophée le plus
prestigieux du Rugby.
Cette simulation vous fait vivre la passion et l'émotion du moment:
• La sueur et la bousculade pour vous emparer du ballon dans la mêlée .
• La tension quand vous attendez la remise en jeu sur la touche.
• Les minutes éprouvantes juste avant de tirer un pénalty.
• L'adresse et les réflexes nécessaries à un jeu de passes très rapides.
• La jubilation quand vous marquez l'essai gagnant du match.
•La précision des détails et l'intensité du jeu font de cette simulation une adaptation réaliste de l'un des plus grands sports d'équipe.
Jouez contre les plus grands et amenez votre équipe nationale au titre de Champion du Monde.
DOMARK
Software, Artwork and Packaging
© 1991 Domark Group Ltd. Published by
Domark Software Ltd, Ferry House,
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR
Programmed by
WALKING CIRCLES
AMIGA SCREENSHOTS





Voici les Rolling Softs du mois, ces disquettes ou cartouches qui ne sont pas promues au rang des Hits mais méritent quand même toute votre attention. Notre nouvelle mise en page vous permettra de repérer du premier coup d'œil une nouveauté d'une version, un flop d'un « best ». .. Ce mois-ci, ce sont essentiellement les nouvelles versions de* Logical, Pro Tennis Tour II, Battle Chess II, Flight of the Intruder *et* Switchblade II *qui ont séduit la rédaction. Côté nouveautés,* Solstice *sur* Nes *manque de justesse le rang de Hit. Enfin,* Booly *devait apparaître dans ces lignes mais nous préférons attendre la version finale pour vous donner un avis des plus justes.

18 Flight of the Intruder

ATARI ST

H *Flight of the Intruder* s'inscrit parmi les simulateurs les plus performants disponibles sur *ST*, aux côtés de *F29*, *Bomber* et surtout *F19*. Il est assez facile de le classer dans le challenge



des as du ciel. Graphiquement, ses paysages ne valent pas à mon sens ceux de *F29*. Par contre, côté animation, le titre testé ici propose un jeu des plus souples, comparable à ce que l'on connaît de mieux sur *PC*. La stratégie développée par *Flight of the Intruder* est, elle aussi, à la hauteur de la réputation de Mirror Soft, créateur de l'ancien *Falcon*. Outre le vol en escadrille, passionnant bien que complexe à manier, un grand nombre d'options de vol vous promettent du plaisir pendant longtemps. Il reste enfin le jeu à deux, par liaison câble ou modem, un atout qui était apparu il y a longtemps chez *Falcon*.
Ce nouveau simulateur a des chances de prendre pour beaucoup la première place de la simulation aérienne sur *ST*.
C'est un logiciel très complet qui vous attend ici, agrémenté d'une forte notice et de cartes superbes. Autant ce titre ne parvenait pas à convaincre sur *PC*, autant il est intéressant ici. A ne pas manquer pour ceux



qui aiment la simulation de grande classe.
Olivier Hautefeuille

Type	*simulateur de combat aérien*
Editeur	*Mirror Soft*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C



17 Solstice



NES

N Pour délivrer la belle princesse Eleanor enlevée par Morbius, Shadax va s'enfoncer dans le repaire du magicien. Son but : retrouver les six parties du sceptre magique. Dans ce jeu d'aventure/action, vous allez combattre

ALLEZ A L'ESSENTIEL

Tous les jeux qui parviennent à la rédaction de Tilt chaque mois peuvent être classés dans quatre grandes catégories. Ne reculant devant aucun sacrifice et se pliant en quatre pour vous satisfaire (sauf Banana San que nous avons dû plier en douze...), toute l'équipe vous offre pour chaque article un joli logo :

N comme Nouveauté. Les titres qui bénéficient de ce label étaient un peu « justes » pour apparaître en Hits mais constituent quand même des logiciels relativement intéressants.

H comme Hit. Ce jeu est déjà passé dans les pages Hits de *Tilt*, mais dans une autre version. A priori, ce sont donc de bons jeux, même si certains « laissent des plumes » dans la conversion.

V comme Version. Nous avons déjà parlé de ce titre dans les Rolling Softs, mais dans une autre version. Parfois (mais c'est rare...), les programmeurs se surpassent en créant une adaptation supérieure à la version originale. Alors, à surveiller !

F comme Flop, Fiasco, Faible, Frelaté, Fâcheux, Fade. Inutile d'ajouter que nous, nous n'avons pas vraiment aimé. Mais tous les goûts étant dans la nature...

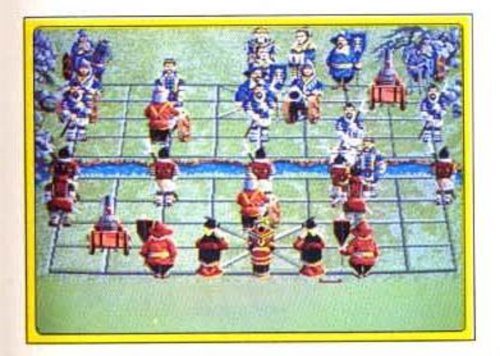
des monstres, ramasser des objets, franchir des obstacles, mais aussi vous creuser la cervelle ! La réalisation est excellente, avec en particulier une 3D isométrique bien rendue. Mais surtout le scénario est en béton. Ainsi, certains accès nécessitent d'empiler des objets présents dans la pièce pour gagner de la hauteur, voire d'utiliser un monstre comme moyen de déplacement ou de recourir à la potion de stase pour bloquer une dalle mobile. Un excellent jeu dont la seule lacune est l'impossibilité de sauvegarder une position. Jacques Harbonn

Type	*aventure/action*
Editeur	*Imagesoft*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*



Battle Chess II

PC TOUS ECRANS



H Déjà paru depuis longtemps sur *PC* (*Tilt* 84), *Battle Chess II* est désormais disponible sur *Amiga* dans une conversion parfaitement réussie. Ce deuxième volet propose de jouer aux échecs chinois, peu connus en France. Si ce jeu est proche sur certains points des échecs classiques, il s'en différencie en fait nettement, en particulier par la stratégie à adopter.

Les parties sont plus rapides et les retournements de situations plus fréquents.

Le mode de visualisation 3D de l'échiquier offre un véritable festival son et lumière, à la manière du premier volet. Les pièces sont superbement représentées, mais la perspective trop fuyante adoptée rend difficile la vision d'ensemble.

L'animation est un modèle du genre, chaque prise de pièce donnant lieu à des combats épiques, mêlant magie et humour. Il faut voir la tour se transformer en dragon qui consume son adversaire d'un jet de flammes ou l'assomme d'un coup de queue, les passes d'armes des pions ou des cavaliers ou encore les sauts de karatéka du roi.

Les astuces utilisées par certaines pièces devant un combat trop acharné sont hilarantes (le dragon ligote son ennemi avec sa queue pour le brûler à loisir ou décide tout à coup de le croquer tout vif, recrachant au passage un membre jugé peu appétissant), et l'on combat au début à tout va pour le plaisir d'assister à ce dessin animé. La bande sonore est plus limitée mais agréable : hennissement des chevaux, explosion du canon, ferraillement des combats à l'épée, etc.

Les options de jeu sont riches : retour arrière sans limitation, mode professeur très utile, niveaux variés, changement de camp, jeu par modem, etc. Le niveau de jeu du programme est très correct, bien meilleur que celui du premier volet qui ne pouvait espérer gagner que de faibles joueurs, même à haut niveau. Il est vrai que les échecs chinois me sont bien moins connus, mais il n'est pas impossible non plus que les tactiques gagnantes, basées surtout sur des échanges fructueux, soient plus faciles à programmer.

Battle Chess II intéressera tous les curieux désireux de s'initier à ce jeu de réflexion peu connu (c'est à ma connaissance le seul logiciel de ce type sur *Amiga*), d'autant que sa réalisation est une petite merveille.

Jacques Harbonn

Type	*échecs chinois*
Editeur	*Interplay*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*



Rock'n Roll



PC TOUS ECRANS

H Une petite boule perdue dans des labyrinthes diaboliques ; des pièges et des bonus variés à acheter ; une maniabilité parfaite, associée à une inertie qui vous précipite souvent droit dans le vide ; des graphismes très mignons ; dix musiques rythmées qui accompagneront vos aventures : tels sont les ingrédients de cet excellent jeu. Ne vous y trompez pas : *Rock'n Roll* n'est pas seulement un jeu d'action car vos petites cellules grises sont mises à rude épreuve par les puzzles qui vous sont proposés ! Il est important de ne pas dépenser son argent à la légère et de garder ses bonus pour les « cas difficiles ». Les graphismes de la version *PC* sont moins agréables que sur *Amiga*, et le contrôle au joystick ou à la souris est assez déroutant au départ. Mais le plaisir est là ! La musique, en revanche, ne chatouillera délicatement vos oreilles que si vous disposez d'une carte sonore. Sans cela, elle est rapidement lassante, mais il est possible de la couper... *Rock'n Roll* est peut-être un « petit jeu », mais c'est aussi un jeu passionnant. Indispensable aux possesseurs de *PC*. Jean-Loup Jovanovic

Type	*action/réflexion*
Editeur	*Rainbow Arts*
Graphisme	★★★ *(EGA !)*
Animation	★★★
Bruitages	★★ *(sans carte)*
	★★★★ *(avec carte)*
Prix	*C*



Builderland



AMIGA

V Déjà testé dans *Tilt* 88 pour sa version *ST*, *Builderland* est désormais disponible sur *Amiga*. Le principe de jeu de cette arcade-stratégie repose sur une idée originale : vous agissez uniquement sur le décor pour permettre au personnage principal d'avancer en posant des escaliers, en comblant les trous, en déplaçant des blocs de pierre, en creusant des tranchées avec des pioches et des bombes...

Les bonus ramassés sont gardés jusqu'à ce que vous les utilisiez à bon escient.

Le héros ne s'arrêtera que lorsqu'il rencontrera un obstacle naturel ou vivant (mouches, béliers et monstres de tous poils). Cependant, il vous est possible de stopper son avance quelques instants pour étudier une situation un peu délicate. Mais le temps est compté. Votre sens de l'anticipation et vos réflexes sont mis à rude épreuve. Plusieurs chemins sont possibles pour terminer les différents niveaux (au nombre de six, composés de quarante tableaux

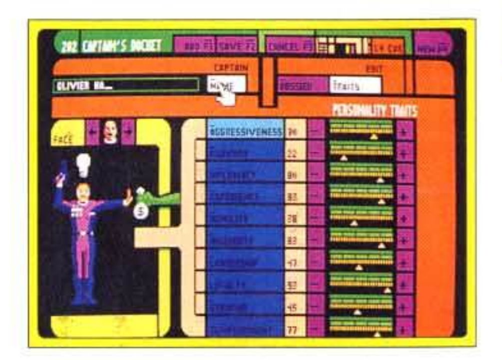
chacun). Des cœurs sont à prendre si vous parvenez à reconstruire une maison et à détruire le monstre qui y habite.
Comme sur *la version Atari*, la réalisation est correcte : les décors sont clairs et l'animation fluide. Il vous faudra quand même plusieurs mois pour arriver au terme de cette aventure.
Un système de code permet de recommencer au niveau de son choix. *Builderland* est dans l'ensemble un bon jeu d'arcade/stratégie. Laurent Defrance

Type	arcade/stratégie
Editeur	Loriciel
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C



12 Rules of Engagement

PC TOUS ECRANS



N Cette simulation vous propose de mener à bien un grand nombre de combats intergalactiques. Il s'agit plus d'un soft de stratégie qu'un jeu d'arcade. En effet, le maniement de vos vaisseaux s'effectue sur des tableaux très complexes et rares sont les vues 3D et les phases d'action. Les premières missions de cette aventure sont inintéressantes, si ce n'est qu'elle vous permettent de comprendre le maniement très délicat du logiciel. C'est à la souris que l'on enchaîne les ordres (destinations des vaisseaux, repérage de l'ennemi, etc.), mais si cette dernière « se plante » (ce qui m'est arrivé souvent...), le maniement clavier est quasiment ingérable, notamment en ce qui concerne le pilotage.
Rules of Engagement propose des graphismes précis et des stratégies qui deviennent très complexes lorsque l'on atteint un fort niveau de difficulté. Mais tout cela ne suffira pas à la plus grande majorité des joueurs. Cette simulation est trop ardue. Il faudra lire assez bien l'anglais (pour la notice) et surtout ne pas attendre un règlement du conflit par des phases d'action type arcade. Un titre puissant donc, mais trop ciblé à mon sens. Olivier Hautefeuille

Type	action/stratégie
Editeur	Mindcraft
Graphisme	★★★
Animation	–
Bruitages	★★
Prix	C

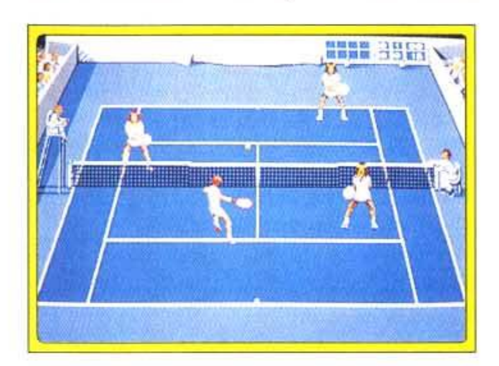


14 Pro Tennis Tour II



PC TOUS ECRANS

H *Great Courts II* (c'est l'autre nom de ce jeu) a déja été présenté sur *ST* et *Amiga*. La version *PC* n'a rien à leur envier : la maniabilité est très bonne, les graphismes VGA réussis et les parties sont toujours passionnantes. Il est possible de jouer en simple, en double ou en « panaché » (un contre deux), et ce sur quatre types de terrains différents. L'option « calendrier » permet de programmer plusieurs rencontres à la suite et de tenter d'améliorer son score ATP face aux adversaires proposés par le programme. Le contrôle du joueur est simple et efficace : tant que le bouton est appuyé, le coup se prépare et, quand vous le relachez, votre coup part avec une efficacité proportionnelle à sa préparation.
Si vous mettez le joystick à gauche ou à droite, le coup partira dans cette direction, en avant la balle est brossée et en arrière vous faites un lob.
Selon les réglages, le joueur peut se positionner tout seul sur la trajectoire de la balle



ou suivre les mouvements du joystick. Quelques limitations existent (je n'ai pas réussi à faire un ace !), mais le jeu est prenant. Jean-Loup Jovanovic

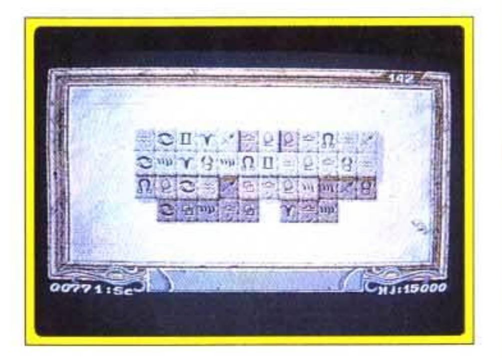
Type	tennis
Editeur	Ubi Soft
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	C



13 Sarakon

AMIGA

N *Sarakon* est un jeu dérivé du Mah-Jong dans lequel il faut apparier des pierres « identiques » pour les faire disparaître. Le programme propose deux types de jeu : un mode pro où seules les pierres situées sur une même couche peuvent être appariées et un mode amateur où l'on peut assembler librement des pierres de couches différentes. Un certain



nombre de variantes différencient *Sarakon* du jeu classique.
Tout d'abord, les pierres doivent pouvoir être reliées par une ligne imaginaire comportant au plus deux angles droits et ne sortant pas du plateau de jeu. Mais surtout, chaque tableau doit être terminé avant le temps imparti, ce qui complique singulièrement le challenge. Fort heureusement, vous pourrez profiter de certaines facilités. Ainsi disposez-vous de deux jokers qui permettent de faire disparaître toutes les pièces d'un même type.
Ces jokers sont à réserver aux cas d'urgence car ils ne se renouvelleront pas. En revanche, si vous parvenez à éliminer un couple de pierre Yin/Yang, vous disposez d'un joker d'utilisation immédiate. Par ailleurs, si vous enlevez une pierre « marquée », vous disposerez d'un petit temps supplémentaire fort appréciable. La réalisation est agréable, avec en particulier une visualisation facile des différentes couches grâce à l'utilisation de couleurs différentes et une excellente maniabilité à la souris. Le jeu est difficile, mais la progression de difficulté bien menée (augmentation progressive du

nombre de couches et du nombre de pierres différentes). Un mode entraînement permet de se familiariser avec les premiers niveaux sans limite de temps et un système de code évite de toujours recommencer au début. Un jeu agréable pour amateurs de casse-tête. Jacques Harbonn

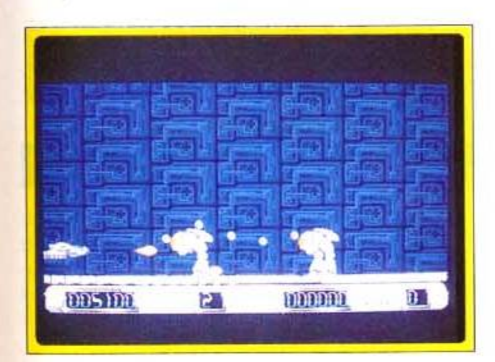
Type	*Mah-Jong*
Editeur	*Virgin*
Graphisme	★★★★
Animation	-
Bruitages	★★★
Prix	*C*



Z-Out

ATARI ST

Voici la version *ST* de ce shoot-them-up à scrolling horizontal déjà testée sur *Amiga* dans *Tilt* 86. A défaut d'originalité (il s'agit d'un clone très fidèle de *R-Type*), ce jeu offrait sur *Amiga* une réalisation vraiment excellente. Il n'en est pas de même sur *Atari ST*, bien qu'elle



ne soit pas mauvaise pour autant. Si les graphismes et les décors sont toujours aussi réussis, on ne peut en dire autant de l'animation.
Elle manque de punch et de fluidité, et ralentit encore lorsqu'il y a de nombreux aliens présents à l'écran. Certes, le scrolling horizontal n'est pas le point fort des *ST*, mais je reste persuadé que l'on pouvait faire mieux (Steve Back nous l'a prouvé à d'autres occasions). La bande sonore n'est pas mieux lotie, en dehors d'une bonne musique de présentation.
Z-Out demeure cependant un bon shoot-them-up à scrolling horizontal sur cette machine, grâce à la possibilité de jouer à deux simultanément et à la variété des armes supplémentaires, des bonus et des attaques adverses. Essayez-le avant de l'adopter. Jacques Harbonn

Type	*shoot-them-up*
Editeur	*Rainbow Arts*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*



Blade Warrior

PC TOUS ECRANS

Pour défaire Murk, le puissant démon, notre héros va parcourir le pays armé de son épée. Son but est double : survivre aux attaques des différentes créatures qui ne vont pas manquer de le combattre (araignées, elfes, gnomes,



arbres carnivores, etc.) mais aussi ramasser les ingrédients sur son chemin. Ces ingrédients revêtent une importance capitale car ils serviront autant à créer des potions magiques qu'à faire des échanges avec les différents magiciens. Ces échanges sont le seul moyen de récupérer les sept fragments de pierre indispensables pour ensorceler l'épée et vaincre définitivement Murk. Chaque magicien a son caractère et ses besoins propres et vous devrez apprendre à les connaître pour progresser. Ce mélange action/jeu de rôle aurait pu être intéressant ; malheureusement, la réalisation gâche tout. Tout d'abord, les décors, les créatures et le héros sont représentés en ombres chinoises, les seules couleurs étant réservées au ciel et aux ingrédients à ramasser. L'animation offre un bon scrolling différentiel, mais elle se ralentit inexplicablement dans certains cas. L'ambiance sonore est assez suggestive mais trop peu variée. Enfin, le principal problème concerne surtout la jouabilité. Les ennemis sont nombreux et l'on meurt beaucoup trop souvent pour pouvoir goûter à l'aspect jeu de rôle. *Blade Warrior* ne séduira ni les amateurs



d'action, ni ceux de jeux de rôle. Dommage, Image Works nous avait habitué à mieux. Jacques Harbonn

Type	*beat-them-all/rôle*
Editeur	*Image Works*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*



Armor Alley

PC TOUS ECRANS

Déjà disponible depuis longtemps sur *Mac*, ce logiciel m'a complètement séduit sur *PC*. Sur une vue de côté qui rappelle celle des tous premiers shoot-them-up, vous dirigez un hélicoptère et diverses unités militaires (infanterie, blindés, lance-missiles, etc.). Les graphismes de ce jeu sont très simples, comme stylisés, et seul un radar en haut d'écran complète la



mise en scène. Mais sous cette apparente simplicité se cache un jeu tout simplement captivant. Le joueur doit tout d'abord piloter son hélico, c'est-à-dire jouer sur l'altitude, la vitesse et la progression vers la gauche ou vers la droite pour avancer à travers les lignes ennemies. Il rencontrera alors l'appareil de son adversaire, mais aussi des installations au sol (bunkers, barrières de dirigeables ou stations anti-aérienne). Le pilotage à la souris est souple et, si l'animation est parfois saccadée, la précision des sprites, le réalisme des explosions et les bruitages « carte son » suffisent à vous plonger dans l'ambiance. Deuxième aspect du combat, vous allez lancer dans la bataille diverses unités de combat. Grâce au pécule que l'on possède (qui est plus ou moins renouvelé selon le succès rencontré par vos troupes), on peut faire surgir de sa base des troupes d'infanterie, des tanks, etc. Stratégiquement, il faut alors user de subtilité. Les petits hommes qui courent « à la *Load Runner* » ont pour mission d'investir les bunkers et de dresser des barrages de dirigeables. Les tanks détruiront quant à eux certaines installations ennemies, tandis

que les lance-missiles lutteront contre l'hélico de l'adversaire... A vous de créer des convois bien structurés, comme par exemple un tank, un lance-missiles, et un « van », le seul engin qui puisse détruire la base ennemie, s'il l'atteint ! La gestion de ces quelques unités est vraiment passionnante. Il faut sans cesse lancer des convois, puis les protéger grâce à l'hélicoptère, qui devra être lui-même fréquemment ramené à la base pour faire son réapprovisionnement en munitions. Quelques astuces ajoutent encore à la richesse stratégique du jeu, comme le fait de pouvoir prendre des hommes à bord de l'appareil que l'on parachutera plus loin à l'intérieur des lignes ennemies. Les parties qui s'enchaînent sont de plus en plus difficiles. Très vite, l'adversaire devient plutôt rusé et vous verrez tous vos convois se faire réduire en cendres par des tirs puissants. *Armor Alley* semble être un jeu en apparence simple et sans grande prétention graphique. Mais après quelques minutes de combat, impossible de décrocher ! J'insisterai encore pour finir sur la précision des graphismes et des animations. Moins complexes et travaillés que d'autres, ils suffisent très largement à vous tenir en haleine. Cette simulation accepte le jeu à deux par modem. Olivier Hautefeuille

Type	*action/stratégie*
Editeur	*Three Sixty*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★ *(carte son)*
Prix	*D*



16 Switchblade II



ATARI ST

H Très proche de la version *Amiga* testée dans *Tilt* 92, *Switchblade II* se place en bonne position dans le challenge *ST* des jeux de plates-formes. Son atout majeur réside dans le fait que les salles qui s'enchaînent pour former un labyrinthe complexe ne se dévoile qu'au fur et à mesure de votre progression. Il faudra de même frapper tous les murs pour ne pas passer à côté d'une pièce secrète. Sinon,



l'action est des plus classique. Pour ceux qui connaîtraient le premier épisode de cette mission, sachez que *Switchblade II* profite de graphismes bien plus « pro », notamment en ce qui concerne les sprites. Sans atteindre la puissance et la beauté d'un *Gods*, cette partie ne laissera pas indifférents les amateurs du genre. Olivier Hautefeuille

Type	*action/plates-formes*
Editeur	*Gremlin*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*



12 International Championship Athletics

ATARI ST

N Bien que la mode en soit passée, Hawk nous propose un jeu de sport multi-épreuves, basé sur l'athlétisme. La quasi-totalité des épreuves présentes dans les rencontres sportives internationales sont au rendez-vous : course de vitesse et de fond (du 100 mètres au 5 000 mètres) ; courses d'obstacles (110 mètres et 400 mètres haies) ; saut en longueur, en hauteur, à la perche et triple saut ; enfin lancer du disque, du poids, du marteau et du javelot.

Le déroulement des épreuves est assez varié, faisant appel tour à tour ou simultanément à l'agitation du joystick, à la synchronisation (qui est indispensable pour les sauts ou pour les lancers) ou encore à la stratégie (course d'endurance lors de laquelle on règle la vitesse du coureur en fonction de l'énergie disponible et de la distance restant à couvrir).

La réalisation en revanche est assez médiocre.

Certes, le programme offre quelques intermèdes enrichissant l'ambiance (commentaires du speaker, encouragements ou sifflets des spectateurs selon vos résultats) et l'animation de certaines épreuves est correctement travaillée. Mais les sprites sont vraiment trop petits, les décors bâclés et les bruitages quasi inexistants.

Mieux réalisé, ce programme aurait pu faire un Hit mais, tel qu'il est, il ne peut espérer attirer le joueur pour plus de quelques parties. Jacques Harbonn

Type	*simulation d'athlétisme*
Editeur	*Hawk*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★
Prix	*C*





14 Challenge Golf

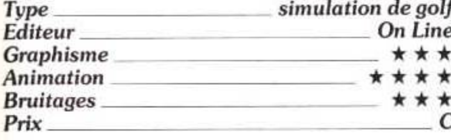
ATARI ST

V Cette version *ST* ne se différencie guère de la version *Amiga* testée dans *Tilt* 93. Ce golf offre des options variées (un à quatre joueurs, quatre parcours différents, trois niveaux de diffi-



culté, mode carte et replay) mais la réalisation souffre de graphismes médiocres et de bruitages un peu pauvres. C'est d'autant plus dommage que le réalisme de la simulation est excellent : importance capitale du type de club selon le terrain, modification de la difficulté de réglage de l'effet en fonction du club et de la puissance du tir, prise en compte du dénivelé du green par rapport au fairway, etc.

Mais face au nouveau golf de Microprose (dont nous vous proposons un hit dans ce numéro), il ne peut soutenir la comparaison. Jacques Harbonn



Type	*simulation de golf*
Editeur	*On Line*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*C*

15 A10 Tank Killer Thunderbolt 1.5





PC TOUS ECRANS, CARTE SON

Plus d'appareils, plus de scénarios (l'Irak est malheureusement au goût du jour...), cette nouvelle version d'*A10* (surnotée à mon sens dans le test paru dans *Tilt* 78) reste en-deçà de ce que l'on connaît maintenant (je ne vous reparlerai pas encore du fabuleux *Yeager Air Combat* mais rien ne surpasse ce dernier titre). *A10* est un simulateur qui mise autant sur l'arcade (un vol très souple, bien plus que le tout dernier *F117A* par exemple) que sur la stratégie (nombre des missions, cartes très précises, etc.) et sur l'actualité (le rôle de cet avion lors de la guerre du Golfe). Mais dans le contexte actuel de la simulation aérienne sur *PC*, ce n'est pas le titre qui vous fera le plus craquer.

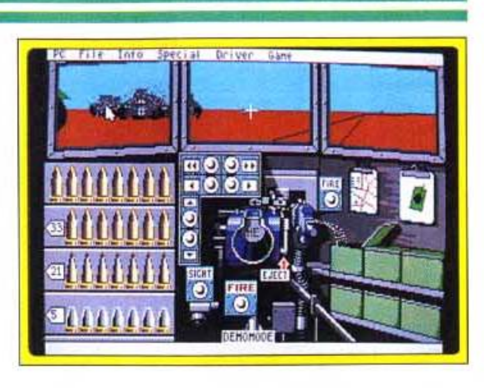
Olivier Hautefeuille

Type	*simulateur de combat aérien*
Editeur	*Dynamix*
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*C*



7 Sands of Fire

PC CGA OU EGA



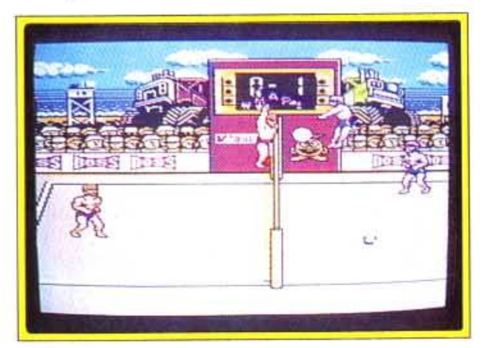
Sands of Fire vous propose de piloter de un à cinq chars pour enrayer la progression de blindés allemands en Afrique du Nord durant la Seconde Guerre mondiale. Ce logiciel aurait séduit les amateurs de simulation il y a trois ans. Mais aujourd'hui, et alors que d'excellents combats du même genre ont vu le jour depuis deux ans, il n'intéressera personne. C'est dommage, car quelques petites astuces révèlent un réel travail de la part des concepteurs. Par exemple, le fait de contrôler indépendamment chaque chenille du tank pour tourner et avancer est intéressant. De même, le chargement des obus et l'éjection des douilles apportent beaucoup de réalisme à l'action. Malheureusement, les graphismes sont bien trop pauvres et la

monotonie des missions brisera l'intérêt du jeu à long terme. Olivier Hautefeuille

Type	*combat de chars*
Editeur	*Three Sixty/E.A.*
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	*C*



15 Super Spike V'Ball



NES

Ce volley-ball de plage vous propose une série de tournois vous opposant à des équipes nationales américaines ou à des équipes d'autres pays.

Vous pourrez choisir vos joueurs parmi ceux disponibles et redéfinir certains éléments du jeu. Vous contrôlez tour à tour l'un des deux joueurs de votre camp. Les mouvements offerts sont variés : service classique balancier ou plus puissant en saut, renvoi simple ou appuyé, tir surpuissant, contre, etc., le tout avec contrôle de la direction du tir.

Vos adversaires vont se révéler de plus en plus coriaces au fur et à mesure de vos réussites. Si les premiers sont faciles à battre, les derniers sont en revanche de véritables teignes.

La réalisation est inégale. Les graphismes des joueurs sont quelconques et l'animation souffre parfois de quelques bugs (le joueur « disparaît » dans le sol !). En revanche les décors sont variés d'un lieu à l'autre et le jeu présente un réel intérêt grâce à une bonne maniabilité, un jeu d'équipe intelligent, une bonne progression en difficulté et, en sus, la possibilité de jouer jusqu'à quatre simultanément, ce qui n'est pas si courant pour les logiciels destinés à la *NES*. Jacques Harbonn

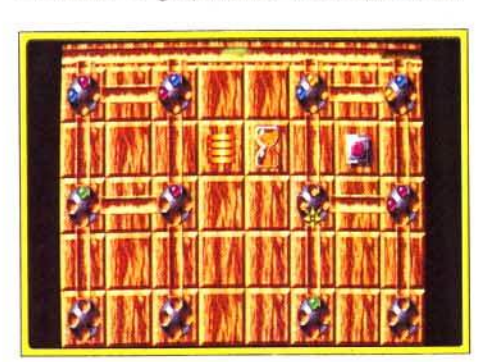
Type	*volley-ball de plage*
Editeur	*Technos*
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	*C*



15 Logical

PC TOUS ECRANS, CARTE SON

Testé en Hit sur *Amiga* dans *Tilt* 93, ce jeu d'action/réflexe est très bien adapté sur *PC*. Vous dirigez des boules de différentes couleurs à travers des galeries. A l'aide de tourniquets qui permettent d'envoyer ces boules dans des directions précises, il faut, pour vaincre, regrouper les éléments de même couleur. *Logical* est facile à prendre en main et la simplicité de son scénario pourrait laisser croire que l'on se lasse assez vite du jeu. Pourtant, il fait partie de ces programmes que l'on ne quitte pas facilement. L'enchaînement des tableaux propose une difficulté progressive très bien dosée. Et surtout, la présentation graphique du jeu renforce ce sentiment de « confort » : graphismes très soignés, animations correctes, bruitages carte son simples mais efficaces. Ajoutez à cela une maniabilité souris irréprochable et vous aurez de quoi lutter pendant longtemps. Un très bon titre pour tous ceux qui apprécient l'action/réflexe. Olivier Hautefeuille



Type	*action/réflexe*
Editeur	*Rainbow Arts*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*



15 Logical

VERSION ATARI ST

Pour une stratégie bien sûr identique, *Logical* développe sur *Atari ST* des graphismes bien moins convaincants que ceux des versions *Amiga* et surtout *PC*. Mais qu'importe puisqu'il faudra toujours autant de logique et de concentration pour vaincre cette partie. Olivier Hautefeuille



Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*



10 Radar Mission

GAME BOY

Radar Mission se compose de deux jeux indépendants. Le premier est une bataille navale améliorée avec différentes cases de bonus apportant tirs multiples ou tir surpuissant détruisant d'un seul coup tous les bateaux qui se touchent, envoi d'une escadrille aérienne par le porte-avions et progression de difficulté à mesure des victoires. Le second jeu vous met aux commandes d'un sous-marin qui doit détruire le convoi adverse tout en protégeant le sien. Cette phase se joue en mode action avec quelques éléments de stratégie. La réalisation est d'un excellent niveau avec des graphismes variés et travaillés, de bonnes animations et des bruitages bien rendus. Si ce jeu séduira certainement les plus jeunes, je doute en revanche qu'il puisse retenir longtemps les autres, en dépit de la possibilité de jouer à deux. Jacques Harbonn



Type	*combat naval*
Editeur	*Nintendo*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Les moissons du pixel

Par tradition, l'été est une période peu fournie en programmes. Mais cette année, face à l'invasion des consoles, la micro se défend vaillamment, et ce à l'aide de la rubrique création ! Certains éditeurs semblent avoir attendu le moment des vacances pour sortir leur Amos 3D, Wizard Paint et autre Visual Basic. Le CPC lui-même reprend du poil de la bête dans le domaine musical. Essayez donc de faire ça avec une Megadrive ou une Super Famicom ! Et ce n'est pas fini. Un certain nombre de cartes 32 000 couleurs à bas prix sont annoncées pour Amiga et PC et le Mac LC promet de beaux jours – et des nuits fébriles – aux créateurs. Un avenir radieux !...

C'est la rentrée, le moment de redonner des couleurs à vos machines. La famille Amos s'agrandit : *Compilation Amos* et *Amos 3D* complètent efficacement le Basic d'Europress. Simple et efficace ! Avec *Photolab* sur *Atari*, le dessin monochrome est à l'affiche. *Wizard Paint* sur *Mac* et *Ham-E* (16 millions de couleurs) sur *Amiga* vont vous faire rougir de plaisir ! Les « PCistes » ne sont pas en reste : *Visual Basic* apporte à Windows 3.0 la simplicité de programmation qui lui faisait défaut et *Bannermania* permet de créer bannières et logos. Pour finir en musique, le séquenceur *Equinoxe* sur *Amstrad* va vous en mettre plein les oreilles. A vos claviers et bon travail !

Compilateur Amos

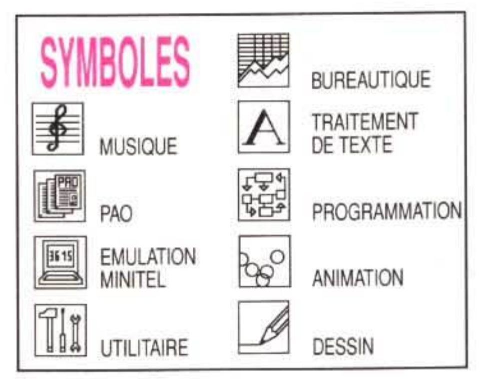


Amos est sans nul doute l'un des principaux Basic sur *Amiga*, grâce à son éditeur performant, à sa programmation structurée et surtout à ses remarquables routines dédiées à l'animation et au son. Pourtant, il lui manquait un compilateur digne de lui. C'est désormais chose faite. Le compilateur accepte de travailler avec toutes les configurations, même un simple *A500* sans extension et sans drive externe, mais le travail sera bien sûr plus pratique si l'on dispose de l'un et/ou l'autre. Avant de commencer, il est obligatoire de procéder à la création d'une disquette de travail. Il vous faudra auparavant réaliser une copie de votre Amos, car l'installation va effacer un certain nombre d'éléments non indispensables présents sur la disquette d'origine. Cette installation est assez longue mais s'effectue de manière automatique grâce aux programmes dédiés. En contrepartie, outre le compilateur, vous allez disposer d'une nouvelle version d'Amos plus performante, la 1.3 *(voir encadré)*.
La compilation s'effectue en une passe, de manière plus ou moins rapide selon les options choisies, tout en restant toujours dans des limites de temps raisonnables. Ces options sont assez diverses : source et/ou destination faisant appel à la disquette ou à la RAM (beaucoup plus rapide mais consommant bien évidemment plus de place mémoire), utilisation d'un RAM-disque pour copier toutes les bibliothèques, ce qui accélère encore plus les opérations. La compilation elle-même dispose de quelques paramètres : inclusion de messages d'erreur, création automatique d'un écran par défaut, utilisation du JMP (saut long) plutôt que du BRA (saut court) pour les programmes un peu conséquents. Le programme compilé obtenu peut être de type Workbench ou CLI (ce qui autorise l'auto-boot), ou de type Amos, ce qui permet de le charger et de le lancer directement à partir de l'éditeur Amos lui-même ! Enfin, le code obtenu peut être compacté pour gagner de



L'écran de travail du compilateur.

la place, le décompactage s'effectuant automatiquement et rapidement lors du lancement du programme. Signalons aussi au passage qu'un véritable assembleur est fourni sur l'une des disquettes. Il est de performance correcte mais d'un usage assez peu agréable (commandes assembleur au sein des commandes Amos).
Qu'en est-il du gain de temps obtenu grâce au compilateur ? Il est toujours appréciable, les programmes s'exécutant en moyenne deux fois plus rapidement. En fait, ce gain varie beaucoup en fonction du type d'opérations traitées. Ainsi,

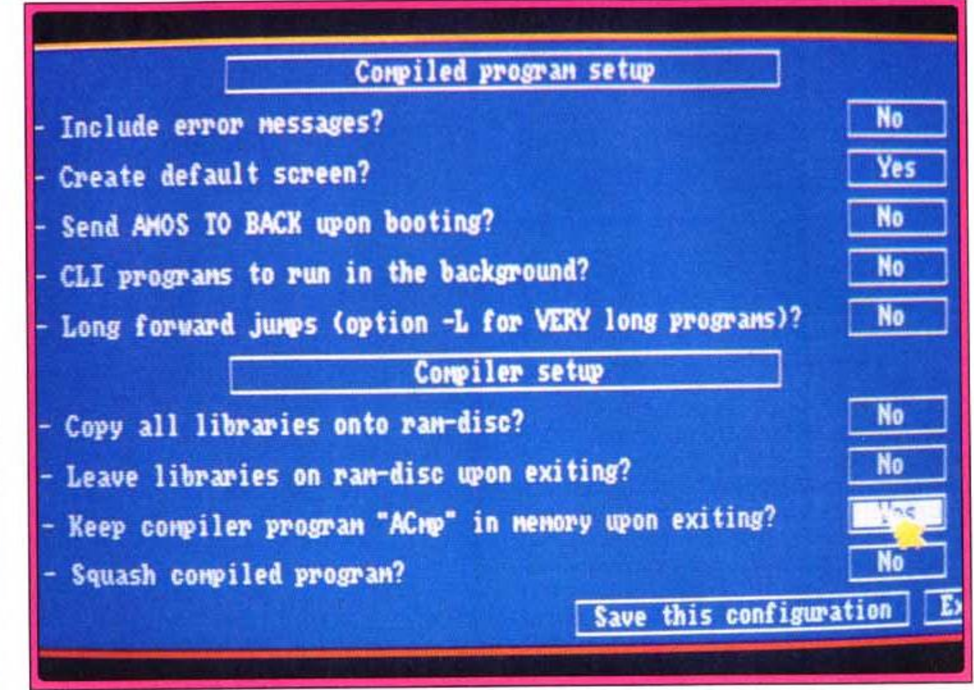


AMOS VERSION 1.3

Amos version 1.3 offre le déplacement en miroir des bobs *, ce qui simplifie énormément la tâche du programmeur pour des animations sur des parcours fixes. En outre, les bobs disposent désormais d'une routine de compactage très performante, ce qui évite de garder inutilement une place mémoire importante pour des bobs qui ne seront utilisés que plus tard. L'interface série est maintenant parfaitement gérée grâce à quinze instructions. Cette innovation ouvre la porte aux jeux en réseau, mais aussi à des utilisations plus spécifiques telles que le contrôle d'une interface Midi reliée au port série. Les musiciens vont pouvoir s'en donner à cœur joie avec leur expandeur ** ! La gestion multitâche n'a pas été oubliée non plus, avec en particulier un « wait vbl » multitâche (attente de synchronisation verticale, indispensable pour éviter tout problème de clignotement désagréable lors des animations). C'est une solution de choix pour éviter que les animations sous interruptions d'Amos ne bloquent trop souvent les autres programmes en cours d'exécution. On découvre encore la gestion du mode entrelacé, les boîtes de dialogue Amos (plus pratiques que celles du Workbench), la permutation de banques de sprites ou l'amélioration de routines déjà existantes telles que les copies d'écran qui doublent de vitesse. Toutes ces améliorations rendent Amos 1.3 encore plus agréable à utiliser.

**** Bobs : sprites multicolores (personnages, vaisseau, etc.) de taille variable, gérés par le coprocesseur (le blitter) Amiga dédié à l'animation.***
***** Expandeur : synthétiseur sans clavier géré à partir de l'interface Midi.***

les opérations mathématiques ne bénéficient « que » de 20 à 40 % d'accélération, les boucles de 40 %, tandis que les opérations logiques explosent littéralement avec 600 % et plus de gain ! Des programmes très différents, tant en type qu'en longueur, ont pu être compilés sans problème, ce qui laisse présager d'un excellent débuggage. Tout au plus peut-on observer dans certains programmes ayant largement recours à des animations complexes quelques bizarreries lors de l'exécution. Ce point est d'ailleurs signalé dans le manuel et ne provient que du gain de vitesse. Un « Wait vbl » en fin de boucle principale suffira pour adapter le programme. En conclusion le compilateur Amos s'avère indispensable à tout utilisateur un peu assidu d'Amos, tant par le gain de vitesse qu'il procure que par sa grande facilité d'utilisation.

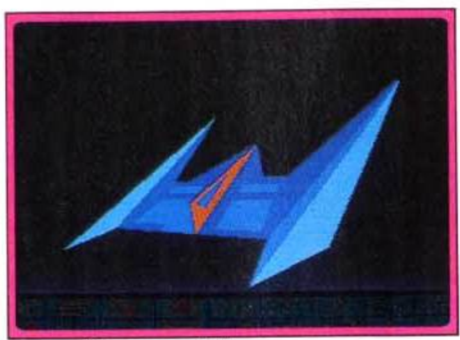


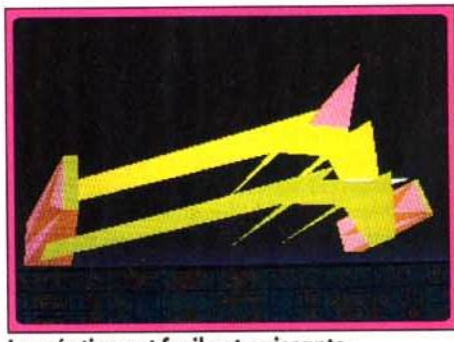
Les options du compilateur sont assez riches et la compilation rapide.

L'inclusion de la version 1.3 du Basic est une excellente idée et renforce d'autant l'intérêt du pack (disquettes Europress pour *Amiga* ; prix : D). Jacques Harbonn

AMOS 3D

Décidément, on ne pourra pas reprocher à Europress (alias Mandarin Software) de s'endormir sur ses lauriers. A peine avions-nous terminé le test du compilateur que nous recevions *Amos 3D*. Le package se compose de deux disquettes aux fonctions bien distinctes. La première contient les instructions 3D pour Amos ainsi que la version 1.3 d'Amos (que nous vous présentons dans l'article précédent) qui doivent être installées selon une procédure similaire à celle du compilateur. Il est d'ailleurs possible de faire tenir sur une même disquette Amos 1.3,


Votre objet en mode loupe.

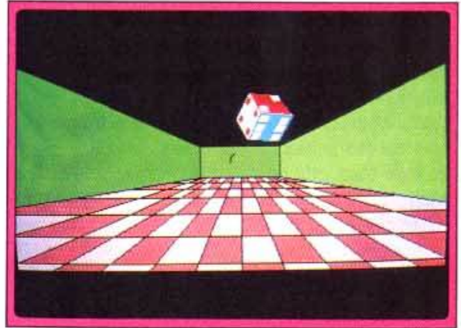

La création est facile et puissante.

son compilateur et son module 3D, au prix cependant de certaines restrictions : le compilateur en option disque uniquement (compilation des programmes ligne par ligne) et le retrait des fichiers d'exemples 3D. La seconde disquette contient le programme de création des objets 3D qui pourront ensuite être utilisés dans Amos.
Le modeleur se présente de manière fonctionnelle, avec les figures prédéfinies en haut de l'écran et tous les outils de manipulation en bas, regroupés par types de fonctions pour plus de facilité encore. Les figures prédéfinies sont peu nombreuses : trois figures 2D et deux figures 3D seulement (pyramide et cube). Pourtant, à la manière de *3D Construction Kit* (voir *Tilt* 92), la grande puissance des outils proposés permet d'obtenir quasiment tout ce que l'on veut, à l'exception des formes vraiment circulaires. Vous allez pouvoir modeler à votre guise ces pyramides et ces cubes en les comprimant ou en les étirant selon l'un des trois axes (n'oubliez pas qu'ici, on travaille en relief), en déplaçant une face parallèlement à un plan ou autour d'un coté (comme une porte qui tourne sur ses gonds), ou encore en déplaçant l'un des sommets constitutifs de la figure. Avec

ce système, il est ainsi très facile d'obtenir, par exemple, un plan incliné à partir du cube ou un diamant en partant de la pyramide. La visualisation ne s'effectue que dans une seule fenêtre, mais vous disposez d'outils de rotation, de déplacement dans le sens horizontal ou vertical et d'un zoom de grande amplitude. L'outil de rotation est d'une remarquable efficacité, ce qui est important étant donné son usage très fréquent. Il travaille en temps réel, le déplacement de la souris faisant tourner l'objet à grande vitesse et cela quelle que soit sa complexité. Pour les objets un peu complexes, vous aurez bien sûr besoin de plusieurs éléments de formes différentes. Aucun problème non plus à ce niveau : le programme se charge de coller deux pièces par les faces sélectionnées. Si le collage centré automatique créé par le programme ne vous convient pas, vous pourrez recourir aux multiples possibilités de déplacement d'un élément par rapport aux autres. L'effet de relief sera modulé en modifiant, éventuellement, la taille de l'objet, mais surtout le contraste entre ses différentes faces.

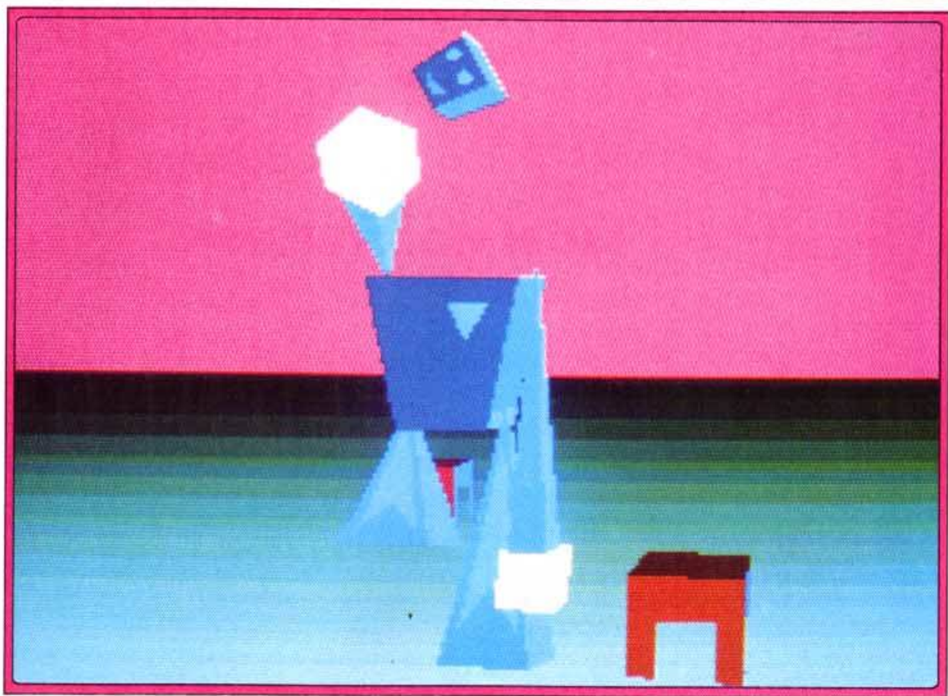
UN MODELEUR PUISSANT

Dans le même ordre d'idées, vous disposez aussi d'un réglage de la palette pour choisir vos couleurs. Ce modeleur offre encore d'autres outils pour faire tourner un ou plusieurs éléments, pour les permuter dans le sens horizontal ou vertical ou pour les aligner sur l'un des axes. Vos créations pourront être décorées d'un dessin collé sur la face sélectionnée. Une fois vos différents éléments créés et sauvegardés, vous allez pouvoir les utiliser au sein de vos programmes Amos. Un grand nombre d'instructions dédiées sont chargées de cette tâche. Outre les commandes gérant la



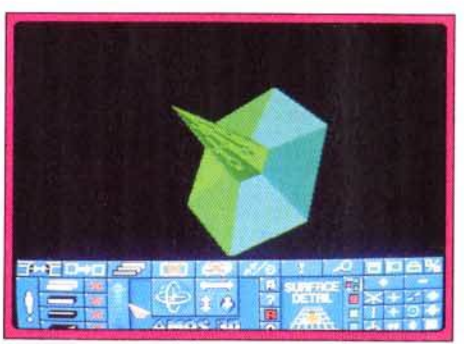
Vos objets 3D animés avec facilité.

taille de l'écran 3D, le rafraîchissement et la gestion des objets sur disque, vous disposez de commandes pour positionner votre objet dans cet univers 3D (défini par trois axes de manière absolue ou relative, pour le faire avancer ou pour connaître sa position. D'autres instructions permettent de convertir des coordonnées spatiales en coordonnées écran, ou au contraire de replacer des coordonnées 3D locales dans un univers plus vaste. Vous pouvez encore animer un objet en le déplaçant, en le faisant tourner ou même en le déformant. De plus, les dessins présents sur les faces de l'objet peuvent aussi



L'animation obtenue est d'un excellent niveau.

être animés à leur tour, ce qui ouvre des perspectives considérables. La détection des collisions est disponible. Ces instructions s'avèrent simples d'emploi et surtout d'une grande rapidité d'exécution, ce qui est capital si l'on décide de créer un jeu d'action ou une démo. Vous pouvez même compiler ces commandes. Les routines 3D elles-mêmes, déjà fortement optimisées, ne gagnerons pas en vitesse, mais l'interprétation des commandes s'effectuera bien sûr beaucoup plus rapidement. Toutefois, il existe un problème à ce niveau, le compilateur pouvant ne pas reconnaître l'extension 3D, même si elle a été activée au boot. Espérons que ce bug agaçant sera vite réglé. Fort heureusement, il ne concerne que la compilation des programmes 3D, l'exécution sous Amos s'effectuant suffisamment rapidement pour que l'on puisse s'en passer. En conclusion, Amos 3D est une extension majeure à ce langage déjà riche. Le modeleur est un petit bijou de puissance et la possibilité d'utiliser des objets 3D dans vos programmes Amos apporte une touche de professionnalisme non négligeable (disquettes Europress pour *Amiga* ; prix : D). Jacques Harbonn



Les menus sont clairs et ergonomiques.

HAM-E

L'*Amiga* a toujours été bien placé dans le domaine graphique. Pourtant, son ancienne suprématie commençait à être battue en brèche par ses concurrents (*Mac II, PC* et même *Atari ST*), dotés de cartes graphiques 24 bits. Ces cartes permettent de disposer d'une palette de 16



Transformation par solarisation.

millions de couleurs (excusez du peu !), chacun des pixels de l'écran pouvant prendre librement l'une de ces teintes. Une telle carte existait certes déjà sur *Amiga* mais son prix élevé la réservait à une élite ou à un usage professionnel. L'extension *HAM-E* est une nouvelle carte 24 bits pour *Amiga*, au prix très ajusté pour ce type de matériel, tout en gardant des capacités vraiment professionnelles. Il s'agit d'un boîtier de dimension moyenne qui s'intercale entre le port RVB et le moniteur. L'extension dispose de sa propre alimentation et n'accapare nullement le 68000 de l'*Amiga*

pour travailler, ce qui est un atout important. Cette extension existe en deux versions : une version de base et une version *Plus* dotée d'un module anti-aliasing (lissage des courbes pour éviter tout effet d'escalier) qui augmente aussi la résolution maximale. Le système fonctionne sur toute la gamme *Amiga*, à condition de disposer d'au moins 1,5 Mo de mémoire. En fait une mémoire supérieure est indispensable pour bénéficier de toutes les fonctionnalités, en particulier pour certaines illustrations de grande taille. Les possesseurs d'*Amiga 500* pourront mettre à profit les nouvelles extensions



Une superbe image en ray tracing.

mémoire internes de type *Baseboard* qui permettent de « gonfler » ces machines à 4,5 ou même 6,5 Mo sans soudure.
L'adaptation aux caractéristiques propres de chaque machine (variations des signaux des coprocesseurs Agnus et Paula) s'effectue sans problème grâce aux potentiomètres de réglage accessibles par les ouvertures du boîtier. La carte est livrée avec trois logiciels puissants et complémentaires. Le premier, *Image Professional (IP)*, est un programme de traitement d'images. Il propose de nombreux formats : mode entrelacé ou non, système PAL ou NTSC, affichage en monochrome (selon deux types), en 256 couleurs avec usage de trames, en 18 bits (262 144 couleurs) ou 24 bits (16 millions de couleurs) et enfin recours au mode rapide ou HQ (haute qualité).

UN RESULTAT STUPEFIANT

Le mode 256 couleurs rapide est le mode de choix pour travailler (ou en vue d'un transfert au format VGA, GIF ou Mac-8 bits), mais vous pourrez ensuite à tout moment repasser à un affichage plus pointu (18 ou 24 bits) sans avoir à retravailler votre illustration. La résolution du dessin ne dépend quant à elle que de la quantité de mémoire disponible (jusqu'à 32 767 × 32 767 pixels, ce qui nécessite la bagatelle de 3 à 5 Go de mémoire !), tout comme le nombre d'écrans de travail simultanés dont on peut disposer. Avant de commencer, chargeons l'une des images digitalisées fournies sur la disquette. En 24 bits HQ, le résultat à l'écran est tout simplement stupéfiant, le rendu s'apparentant à une diapositive de bonne qualité.
Les multiples traitements disponibles peuvent s'appliquer à toute l'épreuve ou seulement à une portion de celle-ci. Cette portion peut être définie de nombreuses manières : rectangle classique ou centré, ellipse, polygone, polyarcs (à la manière d'un polygone aux cotés courbes) et dessin libre à main levée. Les effets sont d'une très grande diversité, la plupart disposant de multiples réglages qui permettent d'en varier encore les résultats. Certains sont très classiques, tels que le nettoyage des points ou des blocs isolés (très utile pour les illustrations digitalisées), le passage en négatif (monochrome ou couleur), la pixelisation, les permutations horizontales ou verticales, les rotations de degré quelconque ou l'anti-aliasing pour corriger l'effet de marches d'escalier. D'autres concernent plus spécifiquement les coloris de l'illustration : passage en pseudo-couleurs, en fausses couleurs (permutation des composantes rouges, vertes et bleues), travail sur les teintes ou la saturation des coloris, solarisation, dérive de couleurs, création d'images sépia ou bleues (à la manière des vieilles photographies).

DES OUTILS MULTIPLES

On découvre encore différentes squelettisations (seuls les contours de l'image persistent), la « réduction » au format NTSC, la correction des zones « brûlées », l'astérisation (étoile sur les points lumineux comme avec les filtres « star » en photographie), le retrait d'un élément entièrement entouré de fond (un oiseau dans le ciel par exemple), l'épaississement ou l'amincissement des contours, le traitement par filtre « passe-haut » ou « passe-bas », la postérisation (pour obtenir des effets psychédéliques), ou encore la « connexion » ou la « déconnexion » de zones proches à la fois dans la position et les teintes.
Un dernier outil donne accès aux traitements les plus complexes mais aussi les plus



Admirez le rendu de la transparence.

spectaculaires : caricature (superbe), glissement des pixels du centre vers la périphérie, effets de relief divers (produisant d'impressionnants bas-reliefs), distorsion à la manière des miroirs déformants ou d'un reflet dans l'eau après que l'on a jeté une pierre dedans, zigzag, « coulure » dans le sens horizontal ou vertical, grille 3D...
Comme on peut le constater, ces trucages sont vraiment très variés et d'une grande puissance. Les temps de traitement sont très variables, allant de quelques secondes à près d'une heure en cas de traitement complexe sur la totalité d'une grande image. Fort heureusement, vous pouvez interrompre les traitements longs à tout moment. On peut encore enrichir ces trucages en mixant l'illustration modifiée avec l'image d'origine de multiples manières, fondant ainsi les effets de manière très douce, en particulier au niveau des contours. De nouvelles options sont encore proposées à ce niveau : addition ou soustraction d'image, implosion ou explosion, flou en spirale, etc. Grâce à l'Undo, vous pourrez à tout moment annuler un traitement quelconque s'il ne satisfait pas à votre attente. *Image Professional* dispose encore de quelques outils de dessin : brosses multiples



Le mode caricature donne souvent des effets surprenants.

redéfinissables, figures prédéfinies (rectangle, ellipse, ligne brisée, polyarc), remplissage, fonction texte et l'indispensable dessin à main levée. La gestion de la palette est très complète et offre différents modes de travail : RVB classique ou HSV (teinte, saturation, luminosité), plus connu des peintres et des dessinateurs non infographistes. D'autres facilités sont encore proposées : interfaçage avec *Arexx*, ce qui ouvre la porte à la création de macros complexes et récursive ; travail « d'équipe » avec *DigiView*, le digitaliseur de New Tech ; compte des couleurs d'une image. Les illustrations sont sauvegardées au format IFF 24 bits pour assurer la meilleure compatibilité possible.

PAINT ET CONVERT

Passons maintenant au logiciel de dessin *Paint*. Il travaille en mode PAL ou NTSC, entrelacé ou non. Tout comme *Image Professional*, la taille de l'image n'est limitée que par la place mémoire. *Paint* peut charger directement des dessins au format registre HAM-E, GIF et IFF (y compris en 24 bits, bien sûr). Il offre différentes brosses paramétrables, le dessin à main levée en traits pleins ou discontinus, ainsi que différentes figures prédéfinies : droite, courbe, carré, ovale.



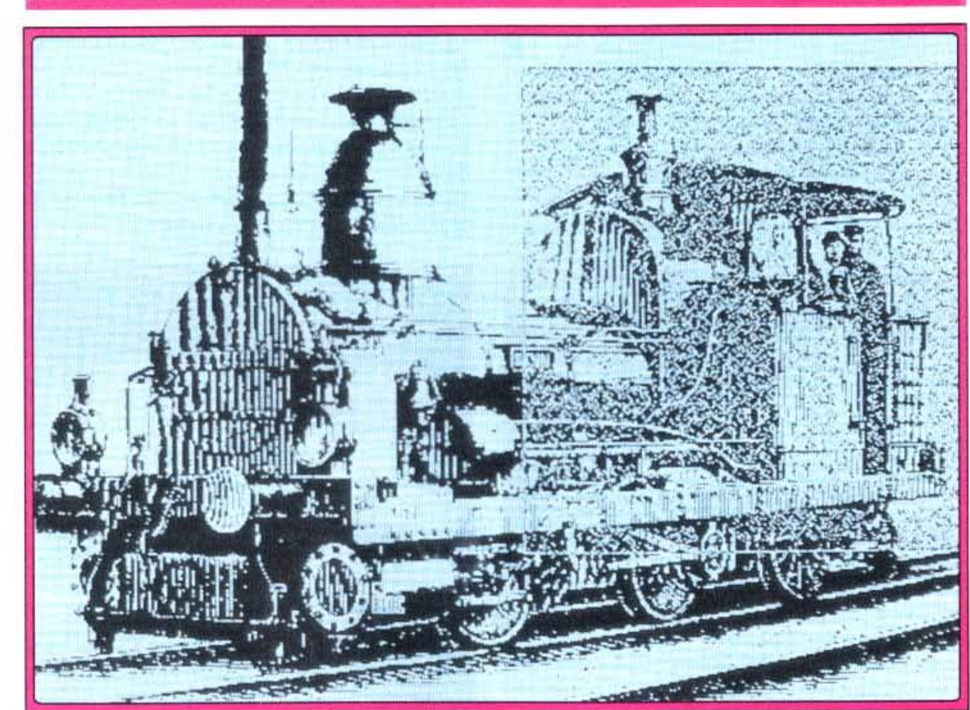
Magnifique rendu en 16 millions de couleurs.

L'option de remplissage est puissante et dispose de nombreux paramétrages : sens du remplissage, effet de tuiles, contours, etc. Les options texte n'ont pas été oubliées, tout comme la loupe, qui permet toujours d'utiliser la majorité des fonctions. Le spray est paramétrable et peut pulvériser couleur ou dessin. Le pantographe est un outil original. Il permet de reproduire dans une partie de l'écran un tracé suivant les contours d'un objet d'une autre zone de l'écran. L'usage du stencil permet de définir les tonalités de l'illustration qui seront affectées par votre tracé. Les blocs ouvrent la porte à certains traitements : image en miroir, rotation, changement de taille, effet 3D, etc. La gestion des couleurs offre toutes les facilités pour créer ses palettes, établir des dégradés, modifier le contraste ou la luminosité, etc. Le cyclage de couleurs au tracé et à la visualisation est d'une rare puissance et produit des résultats impressionnants. *Paint* propose un grand nombre de raccourcis clavier, mais surtout il est interfacé avec *Arexx*, ce qui ouvre la porte aux macrocommandes et à l'animation. En résumé, *Paint* dispose de puissantes fonctions, en particulier dans le domaine de la couleur, même si les outils de dessin proprement dits auraient pu être plus complets. Un logiciel de dessin beaucoup plus puissant sera disponible sous peu. Nous ne manquerons évidemment pas de le tester à sa sortie. Le dernier programme, *Convert*, est un utilitaire qui assure la conversion entre une multitude de formats d'images (45 au total), ce qui permet de travailler avec la totalité des formats d'image existant sur *Amiga*, même les plus insolites. En conclusion, *HAM-E* est un outil indispensable à tous ceux qui veulent obtenir des illustrations de qualité exceptionnelle. Les programmes fournis (*Image Professional* en particulier) justifient à eux seuls le prix de l'ensemble et peuvent, comme la carte, prétendre à un usage professionnel (pack Black Belt Systems, distribué par Bus Plus ; prix : *HAM-E* : 3 250 F ; *HAM-E Plus* : 4 750 F). Jacques Harbonn

PHOTOLAB

Photolab est un nouveau logiciel de dessin monochrome de traitement d'images sur *Atari ST*. Il travaille en image virtuelle, c'est-à-dire que la taille du dessin peut dépasser de loin les classiques 600 × 400 de l'écran monochrome et ne dépend en fait que de la place mémoire disponible. Il peut s'utiliser seul ou avec un scanner à main (tel que Hand Scanner de Golden Image que nous vous avions présenté dans le dossier scanner du *Tilt* 90). L'écran de travail est tout à fait ergonomique avec, à gauche, les icônes dédiées au dessin proprement dit, tandis que les menus déroulants gèrent, pour leur part, le scanning, les opérations disque, le couper-coller et les fonctions de traitement d'image. Cette disposition très agréable évite de se perdre au milieu des multiples fonctionnalités du logiciel. Les ascenseurs permettent de se déplacer au sein de l'image virtuelle si celle-ci dépasse les dimensions de l'écran.

Commençons par examiner les options de dessin. On dispose bien évidemment des outils classiques habituels. Le dessin à main levée offre un choix de huit brosses rondes ou carrées et des options habituelles sous GEM en ce qui concerne l'épaisseur du trait, son type et celui des extrémités. Ces options GEM se retrouvent d'ailleurs pour l'ensemble des figures prédéfinies. Trois autres possibilités, beaucoup plus originales, sont aussi proposées (goutte d'eau, mosaïque ou pipette) qui mélangent chacune à leur manière les pixels de couleurs différentes. Ceci permet des effets d'estompage insolites. Rayons, lignes brisées, carrés ou rectangles (aux angles arrondis ou non) et cercles et ellipses complètent les outils de dessin proprement dit. Les figures fermées peuvent être remplies dès leur création à l'aide de l'un des nombreux motifs (38 au total) qui serviront aussi à un éventuel remplissage ultérieur. Ces même figures s'enrichissent encore d'un ombrage automatique paramétrable en distance et direction. On dispose encore du spray, paramétrable tant en vitesse qu'en rayon d'action, de la gomme (réglable elle aussi et complétée de l'indispensable Undo), de la loupe d'amplification variable (de 2 à 8 fois), et de puissantes fonctions texte (choix de la taille et du sens d'écriture, grande variété d'attributs). La



Application d'un effet de contraste sur une partie de l'image.

COLLECTION AUTOMNE-HIVER 91

UBI SOFT rentre en force avec 4 super COMPILATIONS!

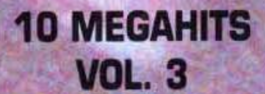


AVENTURES EXTRAORDINAIRES

ST/AG/PC

- ZAC MC KRACKEN
- IRON LORD
- MANOIR DE MORTEVIELLE
- ROCKET RANGER

L'INSOLITE au rendez-vous de l'AVENTURE



10 MEGAHITS VOL. 3

ST/AG/PC

- STUNT CAR RACER
- RANX
- LAST NINJA 2
- TRIVIAL POURSUITE
- FOOTBALL MANAGER 2
- DEFENDER OF THE CROWN
- HIGHWAY PATROL
- APB
- THE THREE STOOGES
- TETRIS



Le 3ème volet des MEGA HITS, champion toutes catégories.



BATTANTS II



ST/AG/PC/CPC

- RICK DANGEROUS 2
- DOUBLE DRAGON 2
- SATAN
- PERMIS DE TUER
- RICK DANGEROUS
- AMC (sur CPC seulement)

POUR LE COMBAT ET POUR LE PIRE

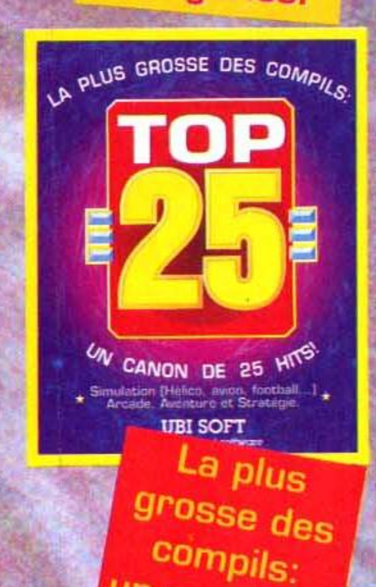
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente



TOP 25

CPC

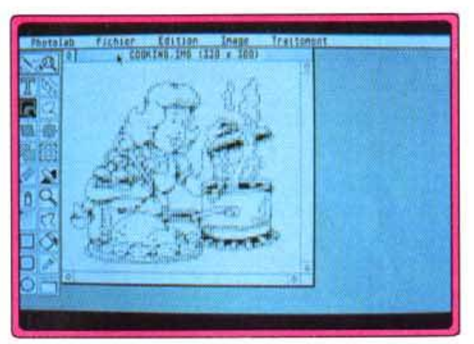
- ANDY CAPP
- STRIKE FORCE HARRIER
- ZYNAPS
- FLIGHT SIMULATOR
- ACE 2
- NETHERWORLD
- POPEYE
- 20 000 AVANT J.C.
- TUER N'EST PAS JOUER
- COMBAT ZONE
- LE MALEFICE DES ATLANTES
- EXOLON
- JAWS
- ATF
- SKATEWARS
- OPERATION HORMUZ
- BOBSLEIGH
- STRIKE FORCE COBRA
- ARMY MOVES
- TOMAHAWK
- FOOTBALL MANAGER 2
- TARZAN
- AFTER THE WAR
- GUNBOAT
- AMC



La plus grosse des compils: un canon de 25 HITS!

UBI SOFT
Entertainment Software

seringue est, pour sa part, un outil novateur qui « aspire » certains points. Les opérations de blocs peuvent être définis par le classique rectangle ou par une capture au lasso à main levée, plus pratique dans certains cas. Une fois le bloc constitué, vous allez pouvoir le manipuler de nombreuses manières : reproduction en miroir selon un axe horizontal, vertical ou diagonal, rotation de degré fixe ou libre, changement d'échelle et surtout déformations plus évoluées. Ces déformations permettent de comprimer ou d'étirer à loisir le bloc selon un axe variable, ou encore de donner un effet de profondeur en inclinant le dessin (comme une feuille de papier qui, au lieu d'être vue de face, serait vue en perspective latérale). Les temps de traitement sont variables : certains sont très courts mais d'autres sont beaucoup plus longs (pour les rotations et les effets de profondeur en particulier), tout en restant toujours raisonnables. Comme vous le constatez, les possibilités de dessin de *Photolab* sont déjà loin d'être négligeables.
Passons maintenant au traitement d'image proprement dit. Ce traitement peut s'appliquer à la totalité de l'image ou à un bloc préalablement défini. Là encore, on dispose



Utilisation de l'effet de squelettisation.

d'une vaste palette d'effets, dont certains sont paramétrables. Si certains effets donnent des résultats facilement prévisibles (négatif, déparasitage des points isolés sur zone noire ou blanche, très pratique sur un document scanné), d'autres demandent au contraire une certaine habitude, d'autant que les résultats peuvent varier de manière importante en fonction des paramètres choisis. Fort heureusement, le programme autorise aussi le Undo à ce niveau.

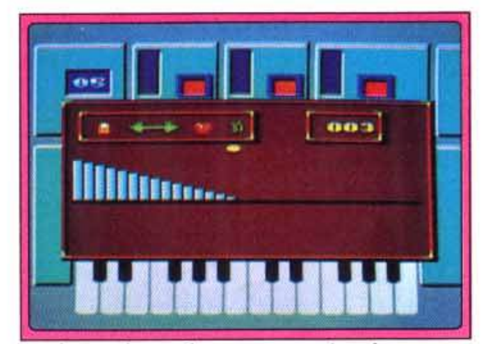
LES OPTIONS DE CONTOURS

Les contours disposent d'options variées et puissantes : affinage, érosion et dilatation qui modifient l'épaisseur du trait de contour dans des proportions variables ; détection des contours qui produit un rendu particulier par lequel les objets et les personnages sont vidés de leur substance ; squelettisation aux effets encore plus originaux. Vous disposez encore de filtres diversifiés et richement paramétrables qui permettent différentes opérations logiques avec les bits de l'image ou des effets spéciaux qui modifient la luminosité ou le contraste. Enfin, mosaïque et tramage sont à votre portée sans difficultés. Certains de ces traitements peuvent être assez longs, en particulier s'ils doivent agir sur toute l'image et que celle-ci est de dimension importante.
Photolab offre encore un certain nombre de fonctions diverses : changement de taille d'une image, gestion disque (avec en particulier une option de formatage très utile), scannérisation directe à partir du logiciel avec choix de la taille et de la résolution du scanning, et impression. Le programme accepte les formats les plus courants (IMG, Degas, PCX, TIF), ce qui lui assure une bonne polyvalence, y compris avec le monde *PC* ou *Mac*.
En conclusion, *Photolab* est un bon produit qui s'avère quasi indispensable aux possesseurs du Hand Scanner de Golden Image (ou d'un autre d'ailleurs, les formats d'image étant compatibles) pour peaufiner leurs images digitalisées. Mais il peut intéresser aussi tous les amateurs de dessin monochrome voulant travailler en image virtuelle pour de meilleurs résultats à l'impression ou les créateurs en manque d'effets spéciaux originaux (disquette Upgrade pour *Atari ST* ; prix : n.c.).

Jacques Harbonn

EQUINOXE

Lorsque l'on aborde le domaine de la création musicale sur micro, on pense tout de suite à Atari et à ses nombreux softs. Pourtant, *Equinoxe* sur Amstrad *CPC* et *CPC+* relève le défi. Doté de trois voies sonores et de sons en stéréo, *Equinoxe* est à la hauteur de ses prétentions. Même avec les anciennes versions du *CPC*, il est possible de jouir des sons stéréo, en les connectant sur une

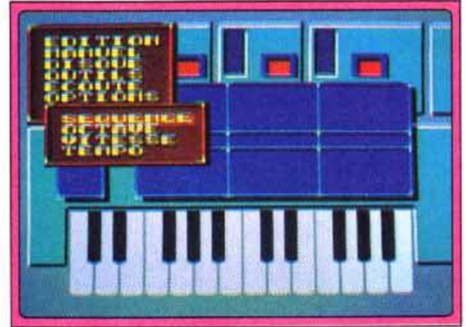


L'éditeur d'enveloppe pour créer des sons.

chaîne hi-fi ou un amplificateur. Pas de problème dans ce cas pour que le son en sortie soit de bonne qualité. Mais qu'en est-il pour la création des sons? Dès le début, on est séduit par la facilité d'exécution des commandes : toutes les instructions sont données par menus déroulants et icônes. Des touches « raccourcis » facilitent le travail du musicien. Vous avez le choix entre travailler des morceaux préprogrammés ou des créations personnelles. Dans le premier cas, vous disposez de trois airs musicaux (classique ou style shoot-them-up), que vous pouvez à loisir transformer et dont, surtout, vous pouvez vous servir comme exemple. En effet, avant de vous lancer dans la production originale, il faudra vous familiariser avec le menu édition. Il renferme toutes les parties créatives. Tout d'abord, il faut créer des séquences : chacune d'elles comporte trois voix.

PAS DE VISUALISATION

Chaque canal peut contenir soixante-quatre notes. Les touches du clavier remplacent celles du piano. Il suffit de sélectionner les touches au clavier pour valider une note. Sans aucune notion de solfège, il est difficile d'apprécier toutes les nuances musicales. A ce sujet, il aurait été intéressant de pouvoir visualiser les notes sur une portée. La notation anglaise (C,D,E... pour do, ré, mi...), bien que reconnue de manière internationale, n'est pas évidente à saisir, surtout pour des néophytes. Créer une séquence ne suffit pas pour faire un « tube ». L'enchaînement des différentes séquences (vingt au total) est la deuxième étape du travail. En fait, cela revient à organiser vos séquences et à donner un ordre de passage. Composer un refrain, par exemple, revient à mettre bout à



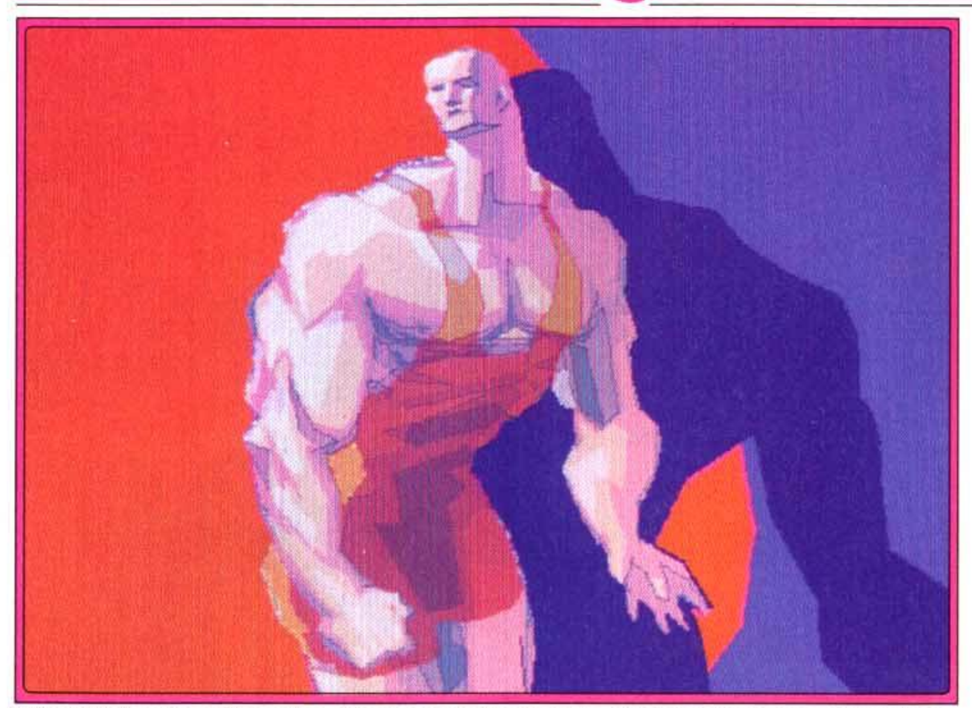
Les menus déroulants sont fort pratiques.

bout la même séquence. Vous avez la liberté de n'écouter que les premières mesures et de les travailler jusqu'à ce qu'elles vous paraissent satisfaisantes. *Equinoxe* a gardé le meilleur pour la fin. Que diriez-vous de travailler chaque son en lui donnant une tonalité originale ? C'est possible avec l'éditeur d'enveloppes. Il est composé de trois modules : fréquence, volume et bruit. Le premier représente la tonalité (son grave et aigü), le deuxième définit le volume de la note (fort ou faible) et le troisième se charge d'imiter vent, mer, rythmes divers et variés... Avec un peu d'entraînement, vous parviendrez sûrement à créer des rythmes autrement plus dansants que les cinq préprogrammés sur *Equinoxe*. Et pour ceux qui ne parviendraient pas à développer la musique de leurs rêves, il leur reste la solution de se servir des outils : couper/coller/copier. Enfin, de nombreuses options vous sont proposées : accès aux raccourcis de l'éditeur de séquence, de l'octave, réglage des interruptions, réglage du tempo.
Redoutablement efficace, cette création musicale se doit de figurer dans votre logithèque ! (disquette Ubi Soft pour *CPC* et *CPC+* ; prix : C).

Laurent Defrance



ELF
Avec les aventures de l'ELFE Cornelius, vous allez plonger dans un univers étrange et envoûtant. Armé de votre anneau magique aux multiples pouvoirs, vous affronterez des créatures maléfiques. En progressant dans la vallée mystique des Gnômes, vous décuplerez vos pouvoirs. Vous rencontrerez les puissants gardes du château aux muscles saillants et à l'intelligence d'un ver de terre. Ne leur laissez aucun moment de répit. Ils deviendraient très vite de redoutables ennemis, d'innombrables créatures vicieuses viendront vous défier. Seuls votre habileté, votre intelligence et votre bravoure vous permettront de survivre. Utilisez les éléments du décor, pour éviter les pièges que vous tendent vos ennemis. Découvrez les passages secrets enfouis dans la forêt: ils vous révèleront des indices essentiels pour votre quête.
MAIS ATTENTION, VOTRE PROPRE FANTOME PEUT APPARAITRE, ET VENIR VOUS HANTER!
ocean
CBM AMIGA
ATARI ST



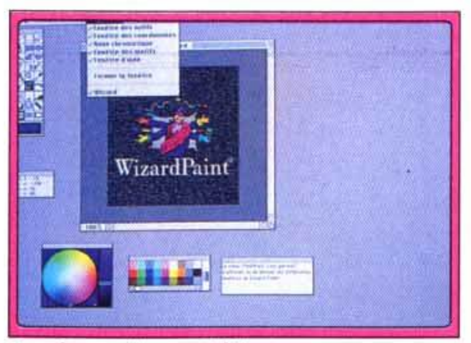
Wizard Paint : 16 millions de couleurs au service de votre créativité à un prix sympathique.



WIZARD PAINT

Wizard Paint est un logiciel de dessin magique. Magique par son prix modique étant donné les fonctions qu'il propose et que l'on ne trouve habituellement que dans des logiciels d'un prix bien plus élevé.

Dans la fenêtre principale prend place le dessin. Lorsque vous commencez un nouveau document, le programme vous demande de le configurer. Suivant le nombre de couleurs qu'il souhaite utiliser (de deux à 16,7 millions), la résolution (jusqu'à 560 par 730 pixels) et la mémoire disponible sur sa machine, l'utilisateur sélectionnera telle ou telle configuration. A gauche du dessin se trouve un emplacement où tous les outils auxquels vous pouvez recourir sont rangés. On retrouve les grands classiques comme la brosse, le lasso, les outils de sélection, la gomme, l'aérosol... La plupart d'entre eux sont personnalisables. Plus intéressantes sont les fonctions que l'on ne trouve habituellement que dans des logiciels d'un prix bien plus élevé. La pipette permet de choisir n'importe quelle couleur utilisée dans le dessin. Elle est bien utile pour retrouver une couleur au milieu d'un dégradé comprenant des teintes très proches, par exemple. Le rateau mélange deux couleurs limitrophes, permettant ainsi d'éviter un passage trop net d'une teinte à l'autre. La goutte sert à estomper des couleurs en créant des teintes intermédiaires. Dans d'autres logiciels de dessin tels *Colorys* ou *Pixel Paint Pro*, elle correspond au « doigt ».



Tous les outils sont à l'écran...

EFFETS DE FLOU

Une icône permet d'appliquer un effet de transparence à une couleur. Ainsi, si vous appliquez cet effet sur un dessin, vous le verrez un peu comme à travers une vitre légèrement sablée. Cette option fonctionne en 256 couleurs, mais est plus particulièrement destinée au mode 32 bits (16,7 millions de couleurs). L'auto-scrolling vous permet de dessiner sans vous soucier de la taille de l'écran. Au fur et à mesure que vous créez votre dessin, l'écran scrolle automatiquement, vous permettant de réaliser des documents bien plus importants que les limites physiques de votre écran. Cette fonction est pratique (et correspond à l'init *AppleZoom* du domaine publique) mais ralentit sensiblement le logiciel. L'anti-aliasing sert à lisser les lignes, afin d'éviter les effets d'escalier disgracieux.

Une fenêtre affiche en permanence la roue chromatique. Celle-ci est un peu modifiée par rapport à la représentation habituelle d'Apple mais elle fonctionne de façon très similaire. A droite, une barre de défilement vous permet de régler la luminosité de la couleur que vous avez sélectionnée dans la roue. La palette de couleurs est consultable à tout moment. Suivant la configuration que vous avez choisie, elle affichera de deux à plusieurs millions de couleurs. Elle présente également une bibliothèque de motifs. Ces derniers sont modifiables à volonté. Vous pouvez en supprimer ou au contraire en rajouter. Pour en créer, il suffit de sélectionner une partie du dessin et de demander sa transformation en motif. Désormais, vous pourrez l'utilisez comme une brosse personnalisée. Les deux dernières fenêtres fournissent à l'utilisateur les différentes coordonnées des objets (cercle, carré...) que vous dessinez et des messages d'aide permanents, suivant l'outil ou la fonction choisi où afin de ne pas mobiliser définitivement une partie de la surface de travail.

PAS DE GESTION DES CALQUES

A côté de ces fonctions puissantes, *Wizard paint* souffre de quelques défauts. La fonction de remplissage en dégradé permet bien à l'utilisateur de choisir la direction que prendra le dégradé mais il ne peut être réalisé qu'à partir de deux couleurs et n'autorise pas de remplissages avec effets spéciaux comme certains de ses concurrents (en forme d'étoile, de polygones, etc.). Les outils de manipulation de l'image, même s'ils proposent la majorité des fonctions usuelles, sont incapables de rivaliser avec la richesse de certains de leurs concurrents. Ainsi, les rotations ne s'effectuent pas pixel par pixel, mais par quart de cercle. Le programme ne gère pas les calques ce qui est sans doute l'absence de fonctions la plus fâcheuse.



Après avoir choisi une couleur dans la roue chromatique, placez-la dans la palette située à droite. Si les options couleur sont performantes, les effets spéciaux sont un peu limités.

Parmi les points forts, on peut noter la mémorisation des préférences, qui permet de se fixer une fois pour toutes un environnement de dessins. Un autre avantage intéressant réside dans la possibilité d'afficher plus de 256 couleurs, même si l'on ne dispose pas de carte 32 bits.

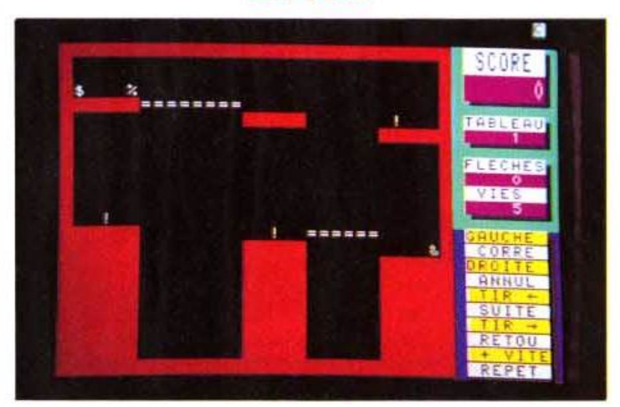
Wizard Paint, pour son prix, offre la quasi-totalité des fonctions que l'on est en droit d'attendre d'un logiciel de dessin 32 bits. Convivial et d'un prix abordable, il séduira tous les possesseurs de *Mac* qui ont besoin d'un logiciel de dessin performant sans rechercher le nec plus ultra (disquette Upgrade pour *Macintosh* ; prix : H).

François Hermellin

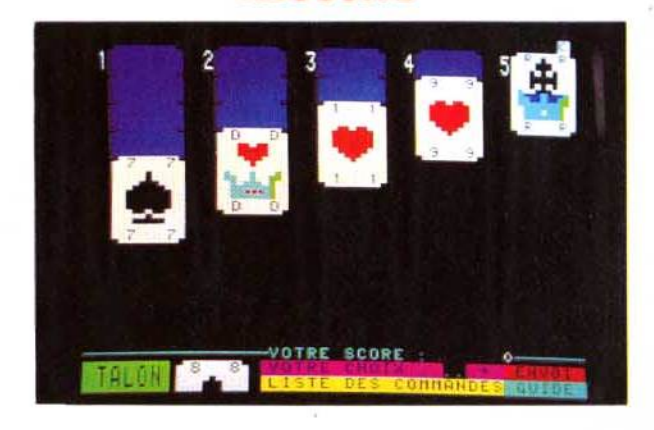
3615 TILT

Comment gagner des cadeaux par dizaines
tout en jouant à des jeux passionants... Mais c'est bien sûr ! ! !
Connectez-vous sur le **3615 TILT**
et choisissez la rubrique JEUX.

LIFTER



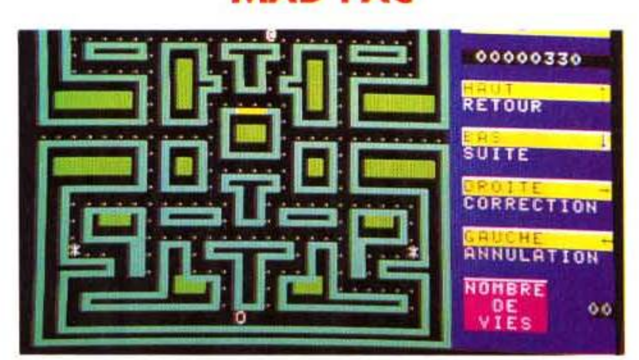
REUSSITE



1er prix :
une Mégadrive
2e et 5e prix : une montre
6e et 10e prix : un porte-clés

Gagnez
un mini appareil photo
par semaine

MAD PAC

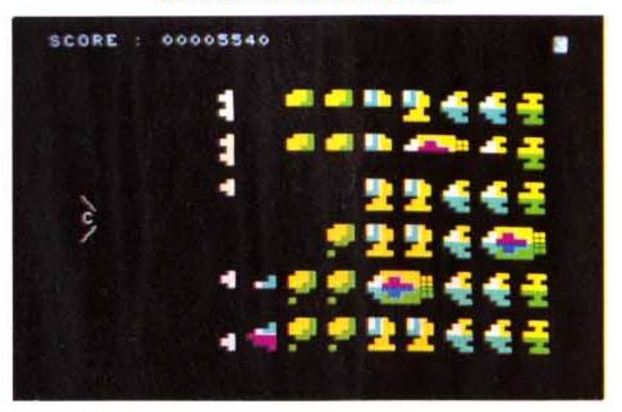


Les dix premiers gagnent une casquette

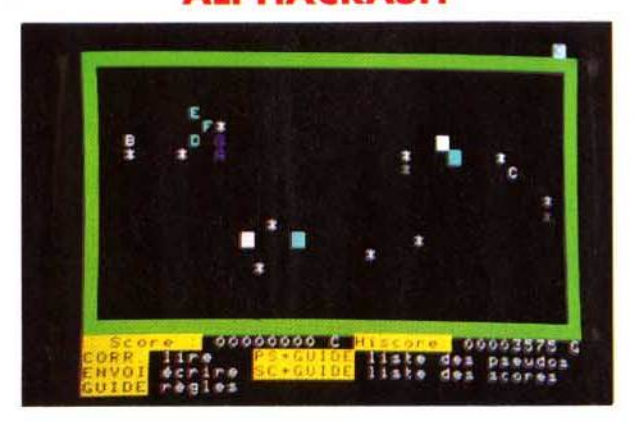
Les dix
premiers gagnent
une heure de crédits
en 3614

1er au 3e prix :
une PC Engine
4e et 7e prix : un walkman
8e et 10e prix :
un range-disquettes

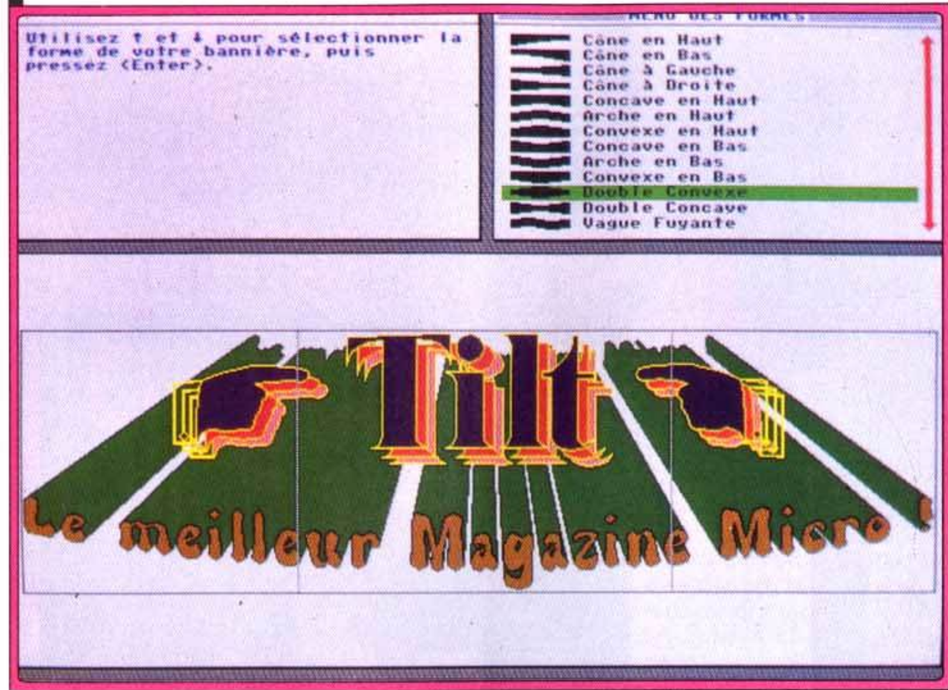
ENVAHISSEURS



ALPHACRASH







Les possibilités quant à la manipulation des textes sont très nombreuses.

Avec *BannerMania*, Broderbund nous propose un petit utilitaire graphique simple et efficace. Comme son nom l'indique, ce programme est destiné à produire des bannières et des logos du plus bel effet. Sans fioritures ni commandes compliquées, il vous permet de produire cartes de vœux ou papiers à en-tête, mais surtout banderoles de grande taille pouvant tenir sur plusieurs pages. L'installation est simplissime : un batch recopie tous les fichiers sur le disque dur (vous pouvez aussi travailler sur disquettes). Lors de sa première utilisation, *BannerMania* vous demande de selectionner votre imprimante parmi la liste des cinquante machines reconnues. Pour commencer, vous tapez une ou deux lignes de texte. Ces lignes sont indépendantes et vous définissez librement la police et la taille des caractères, leurs couleurs et les effets qui leur sont appliqués. Une quinzaine de fontes sont proposées, en cinq tailles.

34 EFFETS DIFFERENTS

Après avoir choisi la taille des deux lignes et la police de caractères, vous devez définir les effets qui leurs seront appliqués. Cela va du simple détourage (« outline ») au relief, en passant par le « lié » (les caractères s'entrecoupent). Ce sont au total trente-quatre effets différents qui vous sont proposés. Et ce n'est pas fini ! Après le style, les couleurs. Plus d'une centaine de palettes sont offertes à vos délires artistiques. Si la majorité d'entre elles nécessite une imprimante couleur, une vingtaine sont réservées aux imprimantes noir et blanc et mélangent niveaux de gris et tramages. Au cas,



Toutes les possibilités automatiquement.

improbable, où vous ne trouveriez pas votre bonheur parmi ces palettes, il vous est possible de personnaliser vos couleurs...
Les couleurs correspondant à vos désirs, il reste à choisir le style général de la bannière. En effet, en plus du style appliqué aux deux lignes de texte, vous pouvez modifier l'apparence générale de votre dessin. Le texte se penche, se déforme, prend l'apparence d'un drapeau flottant au vent, d'une urne, d'une larme ou semble plonger vers l'infini... Si cela ne suffit pas, il est possible de régler plus finement ces effets, en « tordant » plus le drapeau ou en



Un modèle à modifier.

augmentant la perspective. Malheureusement, et il s'agit là de mon seul regret, les touches permettant de faire ces réglages n'ont rien d'évident : Ctrl-U pour ci, Ctrl-D pour ça... Pourquoi, alors que les touches « normales » ne sont pas utilisées ? Mais ne boudons pas notre plaisir et voyons la suite. Vous avez tapé votre texte, l'avez mis en forme et en couleurs, et vous le visualisez très bien sur l'écran. Mais que donnera le résultat imprimé ? Qu'à cela ne tienne, il suffit d'utiliser l'option « prévisualisation » ! Vous voyez alors défiler sur l'écran votre papier (continu), sur le nombre de pages nécessaires. Si le résultat vous semble satisfaisant, un appui sur une touche de fonction et l'impression est lancée ! La création de votre bannière vous aura pris au total moins de 10 minutes. J'ai utilisé une imprimante 9 aiguilles monochrome et le résultat est superbe !

BANNIERE OU LOGO ?

C'est bien joli mais, en fait, vous n'avez pas besoin d'une bannière de 30 m de long mais d'un petit logo de 10 × 10 cm. Cela est réalisable, mais c'est aussi nettement moins simple. Vous pouvez réduire votre dessin dans *BannerMania*, mais vous ne pourrez pas l'aligner finement (neuf positions seulement sont possibles sur la page). Si vous désirez récupérer vos créations dans un traitement de texte ou un programme de PAO, vous serez obligé d'utiliser un utilitaire de capture d'écrans (j'ai testé le « capture » de *Deluxe Paint* et *Pizazz Plus*, qui fonctionnent parfaitement). Une sauvegarde à un format standard (PCX ou GIF, par exemple) aurait été nettement plus pratique...
Hormis les touches citées plus haut, l'ergonomie de ce produit est parfaite. Les sélections de polices, des effets et des couleurs sont en permanence accompagnées d'une représentation du résultat. Le curseur et les touches de fonctions permettent d'effectuer tous ces réglages et la souris est reconnue. Broderbund a réussi, avec *BannerMania*, un produit simple et efficace. Les effets sont nombreux et souvent saisissants, et les combinaisons possibles innombrables. Une option permet d'ailleurs de faire défiler toutes les possibilités automatiquement, le programme se chargeant de changer effets et couleurs. C'est un gadget, mais c'est superbe ! (disquette Broderbund pour compatibles *PC* : prix : E).

Jean-Loup Jovanovic





N°2

EN VENTE

LE 5 OCTOBRE 91

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

BON DE COMMANDE "CONSOLES +"

à retourner à : TILT - CONSOLES + **N°2**, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia,
75754 PARIS CEDEX 15

OUI, je souhaite recevoir un exemplaire de CONSOLES +, au prix de 29 F.
Je joins mon règlement à l'ordre de TILT.

NOM : ______________________ PRENOM : ______________________

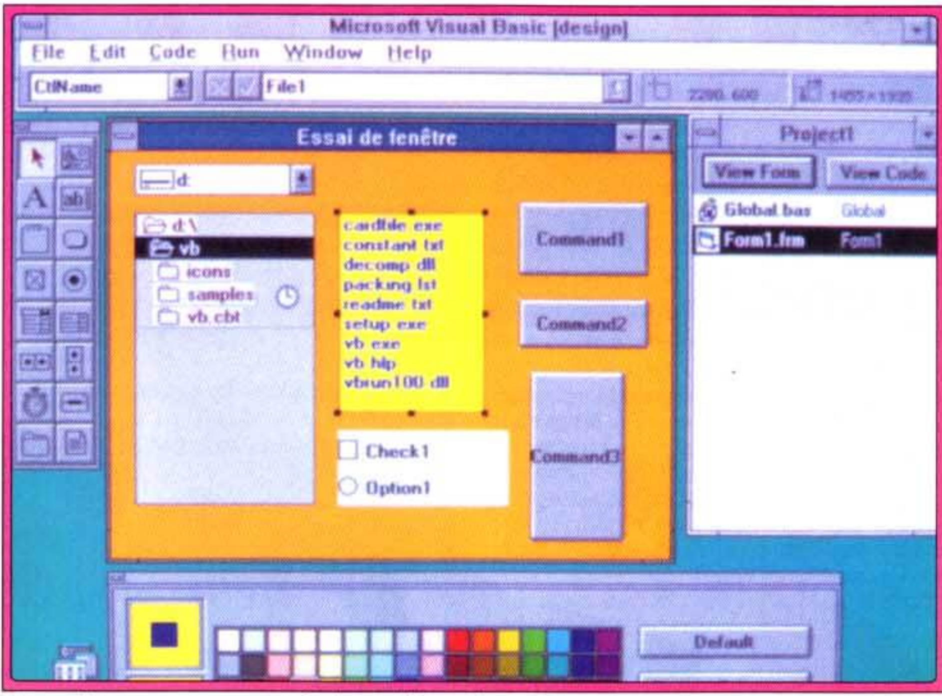
ADRESSE : ____

CODE POSTAL : |_|_|_|_|_| VILLE : ______________________

(délai d'expédition : 4 semaines après enregistrement de votre règlement).
Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Ref. 4 51 002

VISUAL BASIC



Vous créez vos menus et vos fenêtres à la souris.

Rarement un langage eut nom plus adéquat. Se présentant comme un environnement de développement pour Windows 3.0, *Visual Basic* permet de définir visuellement toutes les composantes de votre application, d'y ajouter des instructions Basic et de compiler le tout pour obtenir un programme exécutable. Windows 3.0, qui est de plus en plus répandu (Microsoft annonce plus de 3 millions d'exemplaires distribués !), est aussi l'un des environnements les plus complexes à programmer.

Avant *VB*, il était nécessaire de disposer d'un C, et, en général, du *SDK (Software Development Kit)* de Microsoft. Quelque 10 000 F au total, pour devoir ensuite passer des semaines à programmer une simple petite application. Ouvrir un fenêtre et afficher « bonjour » pouvait demander plusieurs pages de code ! Tout cela est terminé. *Visual Basic* permet de dessiner les fenêtres sur l'écran, d'y ajouter boutons, menus déroulants, dessins directement et de lier à chaque élément les fonctions qui le gèrent. Pour reprendre l'exemple cité plus haut, il suffit, via des menus déroulants, de donner à la « form » (fenêtre) de départ les caractéristiques voulues (taille, couleurs, ascenseurs), et d'ajouter (par un double-clic dessus) un PRINT « bonjour ». C'est tout ! Vous pouvez alors exécuter ce programme avec l'interpréteur, le débugger et le compilateur. On obtient un exécutable final de 3,5 ko, ce qui est un record quand on pense à la taille des programmes Windows développés en C. A cela, il faut ajouter la bibliothèque run-time qui doit être présente dans le répertoire de Windows pour exécuter les programmes développés avec *Visual Basic*. Cette bibliothèque fait 270 ko et permet d'exécuter toutes les applications créées par *Visual Basic*.



Un superbe exemple d'application.

Mais revenons au langage proprement dit. Ceux qui programment déjà en Basic vont devoir revoir leurs méthodes de travail. En effet, toute la subtilité de *VB* est de développer le concept d'objet. Sur la partie gauche de l'écran, se trouve une fenêtre contenant des « outils » : boutons, zones de texte, graphique, barres de défilement, etc. Après avoir sélectionné un outil, il suffit de « dessiner » l'objet correspondant sur la « form ». Chaque « objet », que ce soit une fenêtre, un bouton, une case à cocher ou une icône, dispose de son propre programme, qui peut interagir avec les autres. Si vous intégrez une icône, vous pouvez très simplement en faire un bouton. Par un double-clic sur cette icône, vous faites apparaître la page de programme correspondante. Si vous n'avez pas modifié son nom, cela donnera :

sub Picture1 Click()
... ligne vide
End Sub

Par défaut, l'action traitée est le « click » sur l'objet sélectionné. Un menu déroulant permet de choisir un autre événement et il est possible d'en mixer plusieurs. Le code inclus entre « sub » et « end sub » ne sera exécuté que si cet événement se produit. Si vous voulez que « bonjour » s'imprime, à chaque double-clic sur l'icône, il suffira de choisir dans le menu déroulant l'action « DblClick » et d'ajouter une ligne « print "bonjour" »... Il est bien sûr possible d'attacher à ce programme un code plus général (c'est-à-dire un listing Basic), qui contiendra les fonctions, les procédures et les variables globales.

Choisissez un événement.

Visual est accompagné de 350 icônes en tous genres, qui permettent de personnaliser les applications, et de deux manuels très bien faits. Un didacticiel vous apprend les rudiments du langage et une aide contextuelle (il suffit de sélectionner un mot-clef et d'appuyer sur F1) vous porte secours dans les cas difficiles.

Avec *Visual Basic*, Windows devient enfin grand public. Simple d'accès, facile et rapide à programmer, ce langage donnera sans aucun doute un souffle d'air frais à Windows et gageons que les utilitaires et les domaines publics vont fleurir sous cet environnement. Il n'est pas « enfantin », mais quelques jours de travail motivé vous permettront de comprendre sa philosophie. C'est sans doute le langage le plus novateur de ces cinq dernières années ! (disquettes Microsoft pour *PC* et compatibles disposant de Windows 3.0.386sx ou plus conseillé ; prix : I) Jean-Loup Jovanovic.

WINDOWS 3.0

Comme les pâtes, Windows 3.0 est un environnement (de) riche ! Le matériel requis pour utiliser confortablement ce programme est en effet conséquent : un 386 sx disposant de 2 Mo de mémoire est le minimum pour l'exécuter en mode 386 étendu. Le prix des programmes est proportionnel au prix de la machine. Comptez environ 6 000 francs pour *Word, Excel...*



CONCOURS NATIONAL DE SCENARIO DE JEU VIDEO-MICRO
sous le haut patronage
du ministère de la Culture à l'initiative de TILT/Consoles +/Micro Kid's.

Faites vos jeux !

Voici la deuxième partie de notre dossier sur l'écriture d'un scénario de jeu. Un scénario type a été écrit pour servir d'exemple lors du concours de scénario. Ainsi, vous disposerez de tous les éléments pour faire comme les pros.

Comme nous l'écrivions le mois dernier (*Tilt* 93), il n'y a pas de recette miracle. Même le scénario le plus original peut être un échec si vous ne respectez pas certains principes. Commencer par une histoire simple est un bon point de départ. Vous aurez toujours l'occasion d'intégrer de nouveaux éléments dans le scénario. Ayez toujours à l'esprit qu'un ordinateur, quel qu'il soit, a ses limites et ses impératifs techniques. Enfin, qui dit jeu, dit jouabilité : savoir doser les difficultés, définir une ergonomie compatible avec le style de jeu choisi sont des paramètres indispensables pour le confort du joueur. A ce titre, la manière de travailler de Lucasfilm (*Maniac Mansion, Zac Mac Kracken, Indiana jones, Monkey Island*...) est intéressante. Comme pour la plupart des scénarios de jeu, il leur a fallu écrire un synopsis sur papier qui décrit précisément les caractéristiques des personnages, des lieux, des décors... L'équipe de Lucasfilm a élaboré un langage propre à leur jeu : SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion).

Les conseils (gratuits) transmis par Lucasfilm pour écrire un scénario de jeu, se résument en quelques mots : lire de nombreux livres, aller au cinéma et s'intéresser au travail des autres créateurs. Toujours garder à l'esprit qu'un créateur de jeu est avant tout un joueur passionné... Il n'en reste pas moins que votre imagination doit être la première pierre sur laquelle se bâtira votre scénario. On vous fait confiance pour trouver des histoires à raconter. En revanche, il n'est pas évident de mettre en forme le sujet de vos « divagations ». Entre l'oral et l'écrit, il y a bien souvent un fossé. Fossé que les éditeurs ne sont pas prêts à franchir lorsqu'il reçoivent des projets de jeu à l'état brut, sans aucune présentation, peu clairs et n'allant pas à l'essentiel.

Suite aux nombreux entretiens avec les professionnels du jeu, un constat s'impose : il faut définir un cadre à votre scénario. Il est sensiblement le même que ce soit pour un jeu d'aventure, d'action, de réflexion, de simulation...

Dans les exemples suivants, nous nous sommes attachés à décrire des scènes de jeu d'aventure. En effet, ce style de jeu repose avant tout sur le scénario. Pour le concours, vous êtes libre de traiter de n'importe quel type de jeu (et même mélanger les genres). Seuls impératifs : lire attentivement et respecter le règlement.



Un scénario bien en forme

Comment présenter son scénario ? Voici un exemple de scénario de jeu fictif. La présentation de ce scénario-type a été établie grâce aux conseils éclairés de scénaristes, de créateurs de jeux, et de chefs de projets... Pour notre concours, nous ne vous demanderons qu'un synopsis et une fiche technique.



Notre scénario type se décompose en trois parties : le synopsis (très bref aperçu du jeu), la fiche technique (toute la structure du programme, en détail) et le story board (tout le déroulement du jeu, textes et écrans, détaillés très minutieusement).

1 - LE SYNOPSIS

En quelques lignes, vous expliquez qui est le personnage principal, quel est son objectif, quels sont les principaux obstacles. Ce court texte doit être clair et ne pas se noyer dans des détails qui seront traités dans le story board.

Titre du jeu : Le journal d'Alcidric.

Le titre est ce que l'on voit en premier. Il a donc une influence sur le choix du joueur : *j'achète ou je n'achète pas.*

Style du jeu : action/aventure/simulation.

Le style du jeu est un choix personnel, suivant les goûts et les envies du créateur de jeu.

L'histoire : Alcidric vient d'être engagé à l'essai dans un grand quotidien. Il a une semaine pour faire ses preuves. Il commence par livrer des journaux, puis il enquête sur la disparition de son premier article et, enfin, il doit libérer son rédacteur en chef, prisonnier de journalistes concurrents.

2 - LA FICHE TECHNIQUE

Nombre de joueurs : 1

Structure : le jeu se décompose en cinq modules qui s'enchaînent linéairement.

Module 0 : présentation du jeu. Le joueur a le choix entre une nouvelle partie ou le chargement d'une partie sauvegardée. S'il commence un nouveau jeu, il indique son nom.

Module 1 à 3 : déroulement du jeu.

Module 1 : simulation de conduite de scooter et distribution de journaux. Le joueur a trois minutes pour livrer ses vingt journaux.

Décor : une ville en trois dimensions surface pleine.

Obstacles : piétons, véhicules, embouteillages, intempéries. Ces différents éléments sont animés.

Cas d'échec : le temps est dépassé, le joueur est tombé plus de cinq fois du scooter, il n'a pas livré assez de journaux (le nombre minimum est de quinze sur vingt). Dans tous ces cas, retour au module 0.

Cas de réussite : le joueur livre à temps plus de quinze journaux. Il passe au module 2.

Ecran :

– compteurs :

icône journal, indique le nombre de journaux déjà livrés.

icône temps, indique les secondes qui restent au joueur.

icône scooter, indique le nombre de chutes.

– carte :

point rouge, indique l'endroit où les journaux sont à livrer.

point vert, représente la position d'Alcidric.

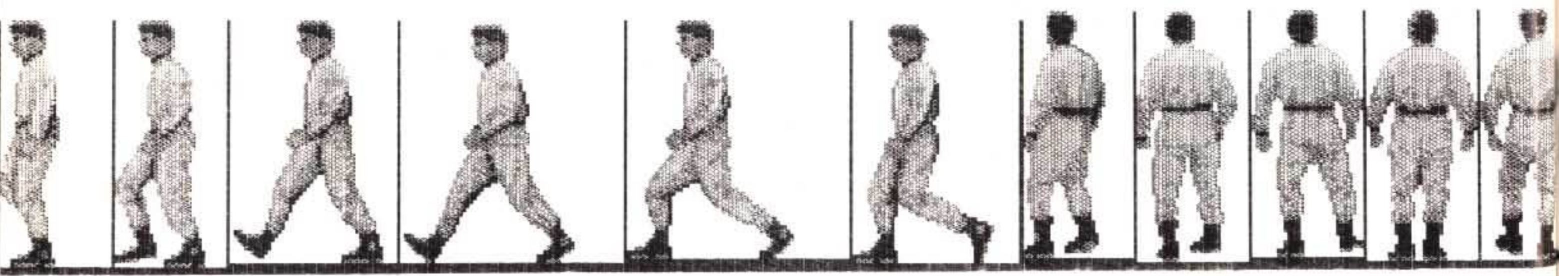
– écran actif : vue du tableau de bord du scooter avec le compteur de vitesse. Le décor défile en scrolling vertical.

Commandes :

– au joystick : avancer : haut, freiner : bas, tourner : droite-gauche.

– au clavier : avancer : flèche haut, freiner : flèche bas, tourner : flèches droite-gauche. Pour lancer le journal, il faut appuyer sur le bouton de « feu » ou sur la touche « espace ».

Module 2 : Alcidric est devenu pigiste. Il a deux heures pour retrouver son article que des esprits jaloux ont subtilisé. Cette mini-enquête se déroule de manière linéaire. Il existe cinq scénarios différents qui se chargent aléatoirement à chaque partie.



Décor : les locaux du journal (salle de rédaction, secrétariat, bureau du rédacteur en chef, couloir...).
Obstacles : les rares indices sont donnés au joueur en échange d'objets trouvés.
Cas d'échec : le temps est dépassé. Dans ce cas, retour au module 1.
Cas de réussite : le joueur passe au module 3.
Ecran :
– partie icône :
l'œil : examiner l'objet en le faisant apparaître en gros plan.
la main : prendre l'objet. Il va dans l'inventaire.
la bouche : dialoguer n'est possible que si le joueur rencontre une autre personne. Dans ce cas il choisit une des trois questions affichées dans la partie texte.
les deux mains : donner/poser un des objets de l'inventaire.
la main + le pied : actionner/combiner deux objets entre eux.
le sac : inventaire dont la capacité est de 5 objets.
– compteur temps : pour chaque action, une minute s'écoule.
– partie texte : trois lignes maximum pour la description du lieu, d'un objet et du dialogue entre le joueur et les autres personnages.
– écran actif : le joueur n'apparaît pas à l'écran.
Commandes : à la souris. Pour se déplacer, il faut cliquer à l'écran sur l'endroit désiré. Cliquer sur les icônes pour les actionner.
Module 3 : Alcidric doit libérer le rédacteur en chef retenu en otage par des journalistes concurrents. Il doit s'introduire dans la maison par une fenêtre ouverte.
Décor : l'immense parc (arbres, bosquets, mare, allée de graviers...) qui entoure la maison.
Obstacles : les gardes, les chiens, les pièges, les obstacles naturels (mare, graviers...), l'otage qui change d'endroit toutes les trois minutes.
Cas d'échec : il s'est fait repérer plus de trois fois. Dans ce cas, il retourne au module 1.
Cas de réussite : à la libération du rédac' chef, il passe au module 4.
Ecran : 100 % écran actif. Le joueur est vu en plan large légèrement en plongée. Le décor défile en scrolling multidirectionnel.
Commandes :
– au joystick : haut : avancer, bas : reculer, droite : tourner de 45 degrés à droite, gauche : tourner de 45 degrés à gauche. Bouton de « feu » appuyé et haut : sauter, bas : se baisser.
Module 4 : Alcidric reçoit sa carte de journaliste. Il est engagé définitivement.
Décor : la salle de rédaction remplie de monde.
Ecran :
– texte : trois lignes où le joueur apprend qu'Alcidric fait partie du journal.
– écran actif : Alcidric reçoit sa carte de journaliste des mains du rédacteur en chef. La foule l'ovationne.

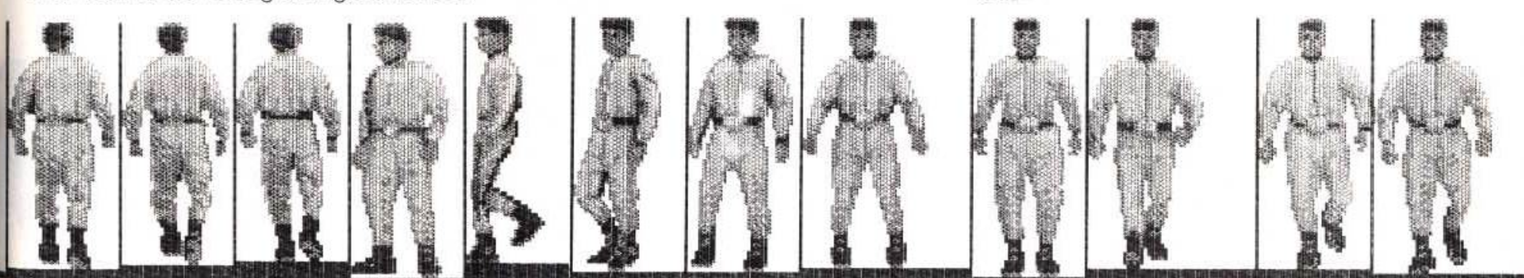
3 – LE STORY BOARD

C'est la partie la plus longue du scénario. Pas à pas, écran après écran, vous décrivez avec détail chaque scène du jeu. Dans la colonne de gauche, vous représentez, sous la forme de croquis, le décor, la position des personnages, le cadre (compteurs, icônes...). La colonne de droite est réservée au texte des dialogues, aux textes d'explication et même à la solution pour passer à la scène suivante.
La technique du story board (que l'on doit au cinéma) n'est pas utilisée par tous les créateurs de jeu. Cependant, que ce soit des tables ou des organigrammes, le principe reste le même : il s'agit de décrire très minutieusement le déroulement du jeu. Attention, le story board présenté ici n'est pas vraiment complet, faute de place. Seul chaque début de module y est représenté.

La fiche technique

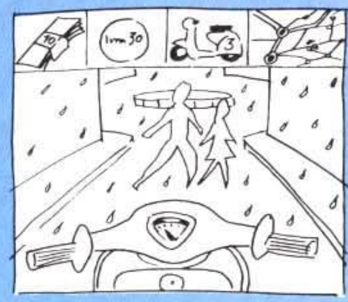
Votre fiche technique devra comporter trois parties distinctes :
Le nombre de joueurs : attention, si vous prévoyez plusieurs joueurs, précisez s'ils jouent chacun leur tour ou l'un contre l'autre. Pour ce qui est du nombre, cela dépend du type de jeu. Généralement, il y a un joueur pour les jeux d'aventure. Pour les jeux d'arcade, de simulation, de sport, le nombre varie entre 2 et 8 ou plus.
La construction : ici, nous entrons dans le vif du sujet. Chaque partie du jeu est décomposée en module ou scène. A l'intérieur de chacun d'eux, vous décrivez ce que doit faire le joueur, le décor général (c'est au moment du story board que vous détaillerez le cadre où se déroule l'action), ce qui se passe s'il échoue ou s'il réussit, la partie écran (cela peut prendre la forme d'un croquis), les commandes ou la façon de jouer (pour donner au joueur les moyens de communiquer avec la machine).
Les options : ce qui suit est facultatif dans l'esprit du concours. Il n'en reste pas moins que vous pouvez nous soumettre vos idées.
– Sauvegarde : quand, comment, où le joueur a-t-il accès à la sauvegarde ?
– Musique/bruitage : important pour créer l'ambiance du jeu (les portes en fer dans *Dungeon Master* par exemple).



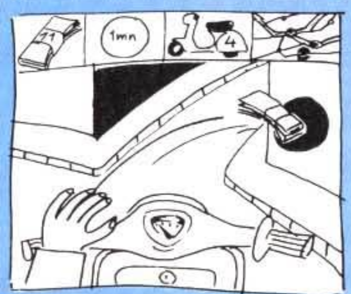




MODULE 0
Ecran de présentation.
– Si clic sur « chargement », passage à l'écran 2.
– Si clic sur « nouvelle partie », nouveau cadre : demande du nom à taper.



MODULE 1
Simulation de conduite de scooter.
Voir description dans la fiche technique.
Quand apparaît le point rouge à l'écran, clic sur le bouton « fire ». La main apparaît.
Animation : journal traverse l'écran en direction du point rouge.
Le nombre de l'icône « journal » augmente de un.



MODULE 2
Texte 23 : Le secrétaire de rédaction vous attend depuis une heure !
– Refusez de vous asseoir.
– Demandez le dossier « xfz5640D ».
Pendant que le secrétaire de rédaction fouille dans ses tiroirs, cliquez sur l'icône « œil » et regardez les papiers sur le bureau.
Prenez le papier de dessus.
Allez en 33.





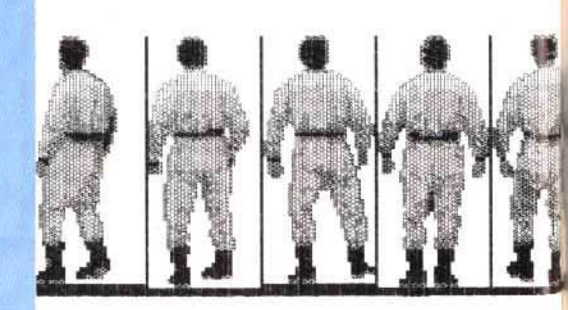
MODULE 3
Scène d'action.
Voir description dans la fiche technique.



MODULE 4
Texte 100 : La larme à l'œil, vous recevez votre carte de journaliste. En avant pour de nouvelles aventures !

Les « antivols » du scénariste

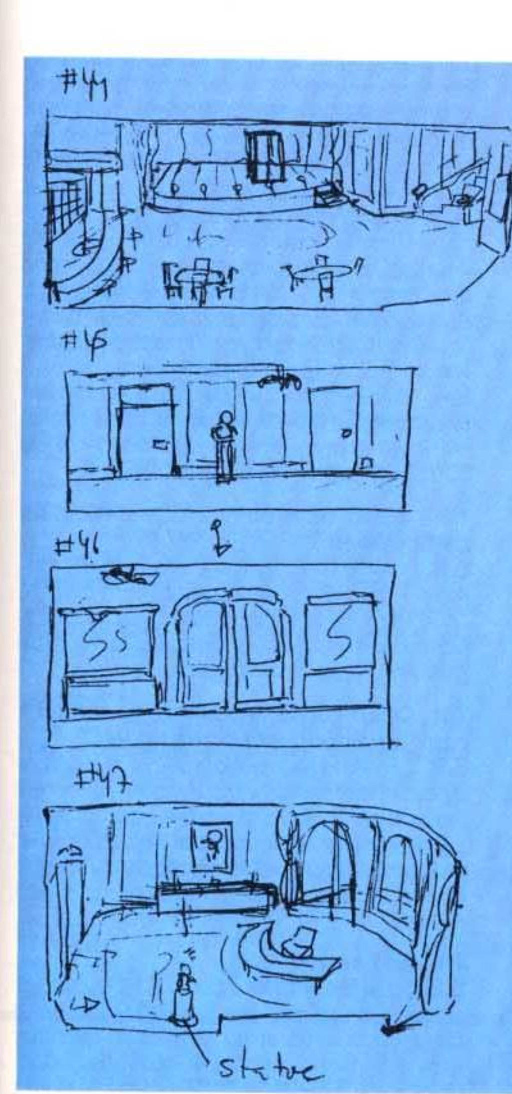
Vous venez de terminer le scénario de votre jeu et vous estimez, à juste titre, qu'il a ses chances pour le concours et, pourquoi pas, pour être édité...
Au sujet des éditeurs, il faut savoir qu'ils recoivent régulièrement un grand nombre de scénarios.
Comme on l'a vu, il ne suffit pas d'arriver avec une idée originale, ou un bout de synopsis. Les éditeurs veulent avoir un maximum de renseignements (synopsis détaillé, story board...) avant de prendre une quelconque décision.
Disons donc que votre scénario est retenu... D'abord, fêtez largement ce triomphe avec vos copains !
Puis trempez-vous la tête dans une bassine d'eau glacée et dites-vous que tout n'est pas encore réglé. Car il peut arriver, malheureusement, que certains éditeurs profitent de votre inexpérience et gardent votre scénario pour eux. C'est très, très, très énervant !
Pour éviter ce désagrément, une seule solution : protéger votre scénario. Il existe deux moyens :
1 – Déposer chez un notaire ou un huissier l'original ou la copie du scénario, sous enveloppe scellée. La date de ce dépôt fait preuve d'antériorité.
2 – S'adresser à une société d'auteurs. Dans le domaine de l'écriture de scénario, il faut passer par la SGDL (Société des Gens de Lettres). Elle garantie l'authenticité du document. Vous devez adresser l'original ou la copie complète du scénario sous enveloppe cachetée de cire ou paraphée au dos, à cheval sur la fermeture. Le titre du scénario doit être inscrit sur l'enveloppe avec vos nom, prénom et adresse. Il vous en coûtera 237 francs (et 20 centimes !) et cela pour une durée de quatre ans renouvelable. Pour plus de renseignements, écrivez à la SGDL, 38, rue du Faubourg-Saint-Jacques, 75014 Paris (tél. : 40 51 33 00).





Un exemple de story-board: Opération Stealth de Delphine Software.

Ecrire le Story-board d'un jeu comme *Opération Stealth* (Delphine Software), demande de longs mois de travail. Un représentation graphique des différentes scènes donne un aperçu rapide du décor, de la position des personnages et permet de visualiser l'enchaînement des écrans pas à pas. L'exemple ci-dessous montre le découpage de quelques scènes du jeu. Entre les premiers croquis et les photos écran, vous remarquerez des différences. Jouez au jeu des sept erreurs...



#44 Salle de spectacle

- des figurants sont assis aux tables en premier plan
- le rideau se lève
- le chef des contre-révolutionnaires est déguisé en magicien.
- la fille est sa partenaire
- le héros est le cobaye
- le héros rentre dans la boîte
- le magicien après quelques tours de passe-passe présente la boîte vide.

#45

- Vous vous retrouvez en #45
- Allez en #46

#46

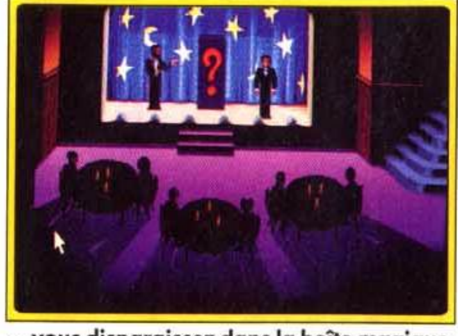
- Ouvrir les portes à double battants
- Allez en #47

#47

- actionner le bras de la statue
- la statue s'enfonce dans le sol laissant apparaître un tube avec une ouverture de coffre
- utiliser le dispositif d'ouverture de coffre sur la porte du coffre (Zoom)
- actionner le coffre
- ouvrir le coffre
- prendre le contenu
- un agent du KGB entre par la porte-fenêtre et prend l'enveloppe
- des mercenaires arrivent par la porte et vous menacent
- l'agent du KGB lance une bombe lacrymogène et s'enfuit par la porte-fenêtre
- le suivre
- arriver en #48



Invité à monter sur scène...



... vous disparaissez dans la boîte magique.



La statue a changé de place.

Sylvian Bruchon : sous le soleil de Maupiti

Sylvian est roi ! Scénariste prolixe, il tient une place à part dans le monde des créateurs de jeu. L'éditeur Lankhor a eu le nez fin lorsqu'il lui a proposé de reprendre les enquêtes du déjà célèbre Jérôme Lange. Sylvian vient donc de terminer le troisième volet de ses aventures, *Soukiya*.

Tilt : Comment devient-on scénariste de jeu ?
Sylvian Bruchon : *Pour raison alimentaire (sourire). J'ai pu constater que l'on n'existait en tant que scénariste qu'à partir du moment où l'on gagnait de l'argent. En fait, chaque cas est différent. On ne peut pas faire de généralité. Pour ma part, je n'avais jamais joué sur micro avant d'écrire* Maupiti.
Le hasard et les rencontres ont bien fait les choses puisque Lankhor m'a fait confiance.

Dimanche

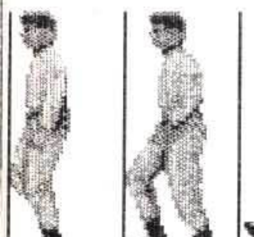
Objet	Lieu	Heure	Evénement
Argent	Plage Sud	11H00 11H30	Bruce dépose l'argent dans le creux de l'arbre
	Chambre Anita	13H30	Chris fouille la chambre d'Anita à la recherche d'un indice sur la disparition de Lucy
	Chambre Sue	14H00 14H30	Roy va voir Sue dans sa chambre
	Chambre Lucy	14H00 14H30	Chris fouille la chambre de Lucy
	Puits	15H00	Chris tourne autour du puits
	Maison Juste	15H30 16H00	Chris fouille la maison de Juste, puis inspecte les alentours
	Chambre Maguy	15H30	Bob va voir Maguy
	Chambre Marie	16H30	Bob fouille la chambre de Marie
	Chambre Maguy	16H30 17H00	Bruce va voir Maguy
Pédale du piano	Grande salle	17H30	Roy remarque que la pédale du piano est abaissée. Bruce et Bob sont là. Roy ne peut rien faire jusqu'à 23H00, heure à laquelle il n'y a plus personne dans la salle.

Tilt : Quelles sont les grandes étapes pour écrire un scénario ?
S.B. : *Pour ce qui est de* Maupiti, *qui s'inscrit dans le cadre des aventures de Jérôme Lange, je me suis attaché à créer une ambiance particulière et à faire voyager le personnage. En partant de ces deux envies, j'ai écrit un synopsis de quelques lignes qui situe le lieu, l'intrigue... Pour développer cette idée, il a fallu me documenter. C'est une partie essentielle dans l'élaboration de mes scénarios.*
Soukiya *en est un bon exemple : l'intrigue se situe dans un monastère zen au Japon. J'ai dû faire des recherches sur la manière de vivre des moines, leur emploi du temps, leur cadre de vie, leur langage et leur façon de penser. Avec ces nouveaux éléments, le synopsis s'étoffe. Sous forme de tables, je représente les différents lieux, les objets, les événements qui font agir les personnages* (voir le document ci-contre). *Une fois cela fait, je prévois les réponses en fonction de l'emploi du temps des personnages. Après, c'est aux programmeurs de prendre le relais. Cependant je m'intéresse au travail sur les images fait par les graphistes. Bien évidemment, je participe aux nombreux tests et aux préversions. Il faut compter un an et demi environ pour écrire un jeu comme* Maupiti.

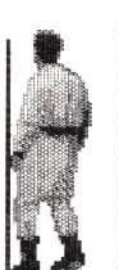
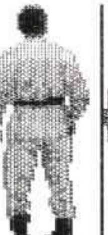
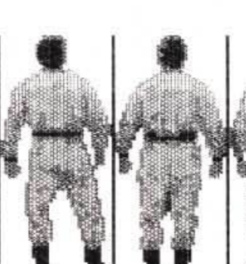
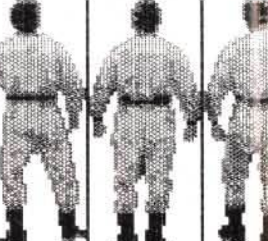
Tilt : Es-tu confronté à des difficultés particulières ?
S.B. : *Oui, et ce sont généralement les mêmes. Tout prévoir et ne pas perdre le fil de l'histoire ! Déterminer toutes les imbrications entre les événements, les personnages, les actions... Il faut savoir s'arrêter.*

Tilt : Quels conseils pourrais-tu donner à ceux qui voudraient écrire un jeu ?
S.B. : *Etre exigeant et logique. J'ai toujours à l'esprit de faire un jeu sur lequel j'aimerais jouer. Il est toujours possible de trouver un programmeur et de montrer le jeu complet à une maison d'édition. Mais cela demande une grande motivation et un grand désir de réussir.*

Tilt : Et l'avenir ?
S.B. : *J'ai le sentiment que d'ici à quelques années, on va voir des gens du cinéma et de la vidéo s'intéresser de plus en plus aux jeux sur micro. Avec les nouvelles technologies (CD ROM, CDTV...), les créateurs de jeu pourront aller plus loin. Ecrire un scénario deviendra alors un métier à part entière...* ■





TILT, CONSOLES + ET MICROKID'S

organisent, sous le haut patronage du Ministère de la culture un CONCOURS NATIONAL de SCENARIO DE JEU VIDEO MICRO

ARTICLE 1
Les EDITIONS MONDIALES et MICRO KID'S organisent, par le magazine TILT, un concours de scénario de jeu vidéo-micro gratuit sans obligation d'achat, du 25 septembre au 30 novembre 1991.

ARTICLE 2
Le concours est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine, Corse comprise, à l'exclusion du personnel des sociétés organisatrices et de leur famille.

ARTICLE 3
Les participants sont divisés en deux catégories:
. les juniors, âgés de moins de 16 ans au 30 novembre 1991
. les seniors, âgés de plus de 16 ans au 30 novembre 1991.

ARTICLE 4
Le concours consiste à créer un scénario composé des éléments suivants :
. un synopsis : résumé du jeu en 10 lignes maximum.
. une fiche technique de 2 pages maximum.
Le modèle de cette fiche, conforme à celle présentée dans le dossier paru dans TILT N°94, peut être obtenu sur simple demande à la rédaction de TILT, dans les boutiques MICROMANIA ou par minitel, en tapant 3615 TILT ou 3615 FR3.

ARTICLE 5
Les candidats devront faire parvenir leur scénario accompagné du bulletin de participation dûment rempli (découpé, recopié ou photocopié) avant le 30 novembre 1991 à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Aucun envoi en recommandé ou insuffisamment affranchi ne sera accepté.

ARTICLE 6
Aucun envoi expédié après la date limite ne sera pris en compte. Les EDITIONS MONDIALES ne sauraient être tenues responsables en cas de pertes, vols ou avaries provenant des services postaux. Les bulletins illisibles, raturés ou incomplets ne seront pas pris en considération.

ARTICLE 7
Plusieurs auteurs peuvent s'associer pour créer un scénario. Il ne sera tenu compte que d'un seul bulletin par scénario et par foyer (même nom et même adresse) durant la durée du concours.

ARTICLE 8
Les scénarios ne répondant pas aux critères décrits aux articles 4 et 5 ne seront pas pris en considération. Les scénarios envoyés ne seront pas rendus. Les EDITIONS MONDIALES ne pourront en aucun cas être tenues responsables de toute copie ou plagiat des scénarios envoyés.

ARTICLE 9
Un jury composé de membres de la rédaction de TILT, de scénaristes, d'éditeurs, de distributeurs, et de représentants du Ministère de la Culture, déterminera le meilleur scénario de chaque catégorie. Le jury sera entièrement souverain dans ses choix.

ARTICLE 10
Les lots :
Le gagnant catégorie senior : recevra une bourse (délivrée par le Ministère de la Culture) valeur minimum de 30000 francs.
Le gagnant catégorie junior : recevra un micro-ordinateur d'une valeur de 5000 francs.

ARTICLE 11
Les résultats seront publiés dans le N°100 de TILT et seront annoncés dans MICRO KID'S. Les auteurs autorisent par avance les EDITIONS MONDIALES à publier à titre gracieux leurs photographie, nom et adresse à toutes fins commerciales. Les organisateurs se réservent à tout moment le droit de reporter, d'écourter ou d'annuler ce concours si les circonstances l'exigeaient. Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

ARTICLE 12
Le présent règlement est déposé à la SCP OUAZAN BENSOUSSAN, Huissiers de Justice à Paris, et peut être obtenu sur simple demande à

CONCOURS NATIONAL DE SCENARIO DE JEU VIDEO-MICRO
9/11/13 rue du Colonel Pierre Avia
75754 PARIS Cedex 15

La participation à ce jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement. Les EDITIONS MONDIALES trancheront souverainement toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et/ou de l'application de celui-ci.

ARTICLE 13
Le présent règlement comporte treize articles.









BULLETIN DE PARTICIPATION

Nom : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ____

Code Postal ______________ Ville : ______________________

Tél : ______________________ Age : ______ Profession : ______________

DECLARATION :

Je déclare sur l'honneur être l'auteur du scénario ci-joint. J'autorise les magazines TILT et CONSOLES + à en publier tout ou partie au cas où il serait primé, ce sans contrepartie.

Lu et approuvé.

Signature de l'auteur (ou signature parentale si l'auteur est mineur)

The Simpsons : Bart VS the Space Mutants

AMIGA

Ocean nous offre une judicieuse combinaison d'action et d'aventure inspirée du dessin animé américain à grand succès. Le jeu est très prenant et la simplicité des graphismes ne nuit en rien à l'intérêt du programme.

Editeur : Ocean. Programme : Chris Coupe ; Tim Coupe ; Colin Gordon Graphisme : Paul Walker ; Gary Tonge Bruitages : Jon Dunn ; Byron Nilsson ; Derrick Owens.

Les adaptations micros de grands succès cinématographiques ou télévisés ouvrent malheureusement trop souvent la porte à des logiciels médiocres. Ocean a su ne pas tomber dans ce piège et nous propose ici un excellent jeu combinant action et aventure en un savant dosage.
La présentation vous plonge tout de suite dans l'histoire. Alors qu'il était nonchalamment appuyé à sa fenêtre, Bart voit surgir une soucoupe volante qui atterrit non loin de chez lui. De curieuses créatures simiesques en sortent, ne tardant pas à prendre l'apparence d'humains. Nul doute, l'invasion de la Terre est en route et Bart va devoir se démener pour la contrecarrer. Cette présentation est assez remarquable, avec une mise en image cinématographique (travelling, changement

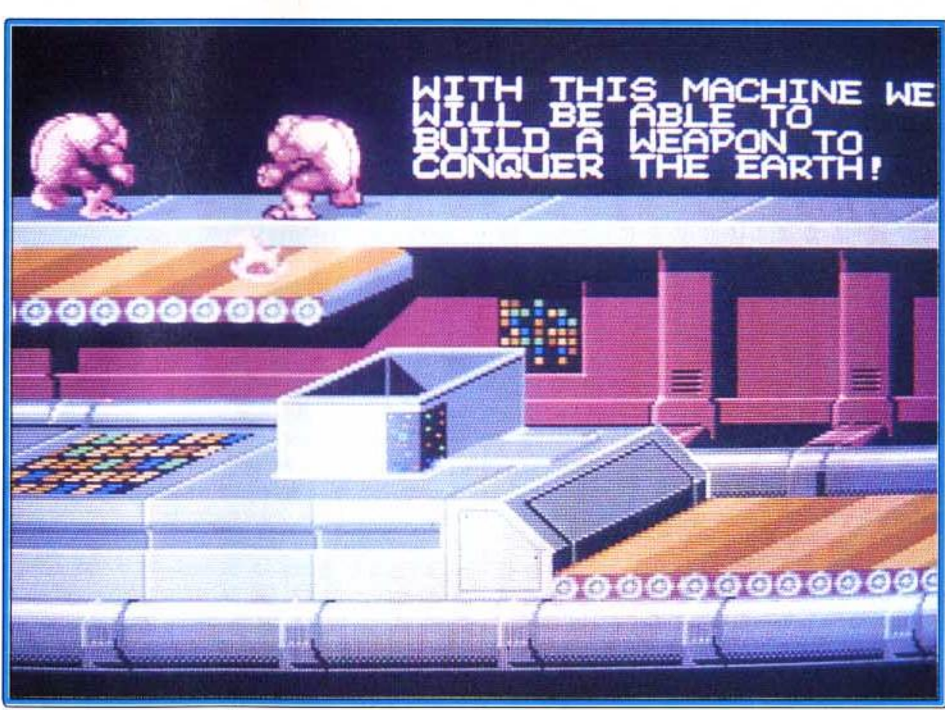


Bart doit encore repeindre ou cacher 22 objets mauves avant que le temps imparti pour cette première mission soit écoulé.

de plan) et quelques séquences de digitalisations vocales synchronisées avec l'image. Le jeu lui-même est beaucoup moins prenant graphiquement. Il a quelques excuses, étant en fait très fidèle au dessin animé, lequel ne brille pas dans ce domaine. En revanche, l'intérêt est au rendez-vous. Dans le premier niveau, les aliens comptent récupérer tous les objets de couleur mauve (24 en tout) pour en faire des armes. Bart va les en empêcher en trouvant le moyen de les repeindre, de les masquer ou de les faire disparaître. L'action se déroule en scrolling horizontal libre, c'est-à-dire que le héros est à même de revenir sur ses pas à



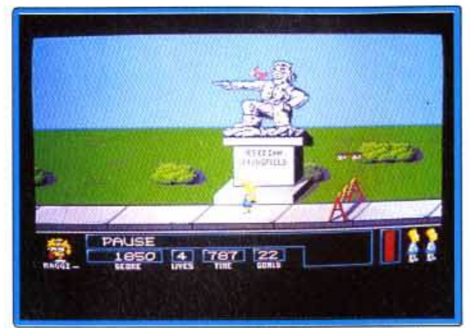
Pour le premier niveau, c'est un scrolling latéral qui dévoile le paysage. Décors variés, sprites précis : le jeu tient la route !



Ils sont laids, ils sont dangereux, ils viennent de descendre de leur soucoupe volante... Les mutants de l'espace ont décidé d'envahir la terre. Voici l'une des phases animées qui présente votre mission. Cinq épreuves différentes attendent Bart le héros.

tout moment. La première chose à faire est de récupérer la bombe de peinture, puis d'accéder aux éléments. Pour cela, il va devoir sauter sur différentes plates-formes improvisées : appui de fenêtre, montant de porte, borne d'incendie servant aussi de tremplin, buisson, etc. Les premiers objets sont d'accès assez facile et vous ne devriez pas avoir trop de problèmes. Mais très vite, les choses se compliquent. Tout d'abord, quelques groupes d'aliens sautillants bloquent certains passages. Il faut alors étudier soigneusement le cycle de leurs sauts (fixe pour un même groupe) et synchroniser soigneusement vos mouvements avec les leurs. Ensuite, certains objets sont situés à des endroits inaccessibles au premier abord. Ce n'est qu'après de multiples essais que vous découvrirez la plate-forme concernée. *The Simpsons* est loin de se limiter à un jeu de plates-formes à la synchronisation rigoureuse. L'aspect aventure est tout aussi développé. En effet, de nombreux objets sont vraiment inaccessibles à votre spray de peinture et il faudra donc trouver un autre moyen. Ainsi, pour repeindre le store du magasin, vous devrez renverser le pot de peinture se trouvant sur le balcon supérieur. D'autres solutions sont plus complexes. Comment faire pour se débarrasser des deux pierres mauves de la pelouse ? La solution est loin d'être évidente. Il faut en effet sauter sur le fil d'étendage en utilisant au passage la cabine de téléphone public et faire tomber le linge qui y sèche, masquant du même coup les pierres ! Ailleurs, vous devrez attendre la sortie du cinéma pour pulvériser au passage la personne habillée en mauve. Dans d'autres cas, il faudra avoir recours à des outils. Au départ, vous ne disposez que de vos lunettes rayons-X et de quelques pièces de monnaie. Mais vous pourrez acheter dans certaines boutiques des ustensiles indispensables à votre mission. Pour corser le tout, chaque niveau doit être terminé en temps limité. De plus, il faudra combattre Nelson à la fin du niveau. Pour cela, il faut récupérer les boules d'énergie libérées par les aliens humanoïdes (utilisez les lunettes pour les différentier des humains). Si vous en prenez suffisamment, Maggie viendra aussi vous aider. Les autres niveaux sont encore plus complexes : récupération de chapeaux dans le deuxième, de ballon dans le troisième, de plaques « exit » dans le quatrième pour accéder au cinquième et dernier niveau. Si les graphismes sont moyens, la jouabilité, en revanche, est excellente. Bart répond bien aux commandes et ses capacités de sauts dépendent de sa vitesse et de la durée d'appui vers le haut du joystick. La musique d'ambiance entêtante sert bien le programme, mais les bruitages en revanche sont un peu restreints. En définitive, Bart est un jeu passionnant et l'on se prend à y revenir sans cesse pour trouver la solution à un problème non résolu. Il nécessite tout autant adresse que réflexion et comblera les amateurs des deux genres.

Jacques Harbonn



Un oiseau mauve qu'il faudra repeindre.



Pour faire sortir l'ivrogne du bar, Bart va tout simplement lui téléphoner.



Des graphismes loin d'être exceptionnels, mais qui ont le mérite de rester fidèles au dessin animé vedette de la télévision américaine.

Intérêt	**17**
Les difficultés sont très variées et mettent à contribution poignet et cervelle.	
Type	*aventure/action*
Graphisme	★★★
Rien d'extraordinaire de ce coté, par respect du dessin animé probablement.	
Animation	★★★★
L'animation est simple mais sans aucun problème particulier.	
Bruitages	★★★★
Un leitmotiv angoissant vous accompagne tout au long du chemin.	
Prix	*C*

Battle Isle



AMIGA

La qualité principale de ce wargame est qu'il offre un jeu, certes complexe, mais aussi très visuel et facile à manier. *Battle Isle* place sous votre contrôle diverses unités terriennes, aériennes et navales pour un combat passionnant.

Disquettes Hor/Blue Byte, traduction française par Ubi Soft ; conception : Lothar Shmitt ; programmation : Ralf Kraft, Thomas Neumann ; graphismes : Thorsen Knop.

C'est un petit bijou de wargame que nous offrent Blue Byte et Ubi Soft. *Battle Isle* (qui devrait être au pluriel, il y a plusieurs dizaines d'îles !), que nous vous avions annoncé il y a quelques mois, est donc un wargame futuriste qui met aux prises deux partis.

Il est ainsi possible de jouer à deux ou seul contre l'ordinateur. Le terrain de jeu est une île, dif-

férente à chaque niveau. Cette île est recouverte de terrains de natures différentes, qui ont chacun leur coût en points de déplacement. Vous disposez de différentes unités terrestres (fantassins, tanks légers et lourds, canons anti-aériens, véhicules de transport de troupes et/ou de matériel, etc.), maritimes (croiseurs, porte-avions, sous-marins) et aériennes (hélicoptères, chasseurs et bombardiers).
Au départ, vous disposez de groupes composés de six véhicules. Chaque groupe possède son rayon d'action, ses préférences de terrains, sa portée et sa puissance de tir horizontal (tout ce qui est terrestre ou maritime) et aérien, son degré de blindage...
Le but est, évidemment, de vaincre l'adversaire. Deux façons d'y parvenir vous sont offertes. La première consiste à détruire toutes les unités ennemies. La seconde, plus rapide mais aussi plus difficile à mettre en œuvre, est d'envahir la base ennemie, en introduisant un groupe de fantassins à l'intérieur. Présenté ainsi, le jeu semble simple.


Votre base est encore inactive.


La vue aérienne du jeu permet de juger très facilement des types de terrains qu'il faudra parcourir.


Double écran : un meilleur suivi de la lutte.

Intérêt ___ 18

A classer parmi les meilleurs. Presque aussi simple que Full Metal, il propose aussi une stratégie infiniment plus complexe. Superbe.

Type ___ *wargame*

Graphismes ___ ★★★★
Sans être exceptionnels, les graphismes sont agréables et bien lisibles.

Animation ___ ★★★
Elles sont rares et pas particulièrement belles.

Bruitages ___ ★★★★
Les bruitages en eux-mêmes sont limités, mais la musique est, elle, particulièrement réussie.

Prix ___ C

Si cela est vrai sur les deux premières îles, les choses se corsent fortement à partir de la troisième : des centres de répartition remplis de matériel sont disposés de façon stratégique et n'appartiennent à personne au début. Le but est de prendre ces bases avant l'ennemi, ce qui donne un avantage déterminant. Elles serviront par la suite à reconstituer les groupes.



Détail sur les caractéristiques d'une unité.


L'icône de direction est maniée au joystick.


Les graphismes de Battle Isle sont très détaillés et l'emploi des couleurs ou des ombres pour le relief accentue le réalisme de cette mise en scène.

Et ce n'est pas fini. Des unités de métal apparaissent aux niveaux supérieurs. Ces unités, outre qu'elles peuvent servir dans les centres de réparation, sont également capables de fabriquer de nouveaux véhicules. La stratégie devient à partir de ce moment extrêmement poussée, et chaque partie prend plusieurs heures.
Le jeu se pratique entièrement au joystick et inclut la possibilité de jouer à deux. L'écran est divisé en deux parties, une par joueur. Le terrain est classiquement divisé en cases hexagonales et chaque case peut contenir de la route, des montagnes, de la forêt, de l'eau, etc. Après avoir positionné le curseur sur une unité, vous pouvez l'examiner ou l'utiliser en cliquant dessus et en positionnant le joystick dans une des quatre directions. Selon la situation, les icônes changent et vous permettent de choisir l'action que vous désirez effectuer. Cela semble complexe au début, mais on s'y habitue très vite et cela devient même rapidement agréable. Le jeu est divisé en tours de jeu, eux-mêmes divisés en deux phases, déplacement et attaque. Ces phases sont décalées pour les joueurs èt, pendant que l'un attaque, l'autre bouge ses unités.


Des unités de types différents s'affrontent.


La stratégie de cet encerclement sera décisive.

Même si ces actions se font simultanément, un déplacement ne prendra effet qu'après l'attaque déclenchée au même moment. Cela apporte un semblant de simultanéité assez difficile à visualiser mais assez logique. La complexité du jeu croît relativement rapidement, pour atteindre des sommets avec les dernières îles. Des dizaines d'unités sont alors en présence, dispersées sur un terrain immense et très varié. L'utilisation des avions, rapides, puissants et fragiles, permet des stratégies très variées, de la guerre de position au blitzkrieg.
Les graphismes sont réussis, petits mais très clairs, et très agréables. Les animations sont limitées, mais ce n'est pas important dans ce type de jeux. A certains moments, de petites scènes animées agrémentent la partie. Les bruitages sont, eux aussi, assez légers, mais une musique stressante à point donne l'ambiance.
Le réalisme, sans être poussé dans ses derniers retranchements (il n'y a pas de lignes de communication ou d'approvisionnement des véhicules), est largement suffisant pour donner vie à cet univers. La difficulté de ce jeu est importante, mais sa simplicité de manipulation et la variété des stratégies me font le conseiller à tous ceux qui aiment réfléchir. Est-ce enfin le wargame que tous les passionnés du genre attendaient ?

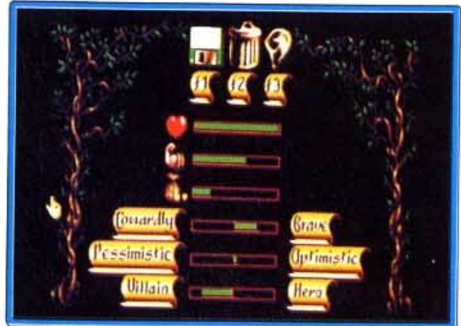
Jean-Loup Jovanovic

The Adventures of Robin Hood

PC EGA/VGA

**Le film tiré des aventures de Robin semble avoir donné des idées à bien des éditeurs de jeux. Après *Robin des Bois* de Sierra On Line, Millénium nous offre une autre interprétation de cette histoire.
Les graphismes sont superbes, les options nombreuses. Méchants et gentils, dragons et magie sont au rendez-vous. Ce qui n'est pas le cas de la jouabilité.**

Disquettes Millénium



L'état de santé de Robin.


La carte de Sherwood et des environs.

Avec la sortie du film, il était à prévoir que des jeux reprenant pour thème Robin des Bois voient le jour. Avec ce programme, Millénium nous montre encore une fois sa maîtrise des techniques de programmation. Parlons tout d'abord du scénario. Quelques libertés ont été prises (comme dans le film, d'ailleurs) avec l'histoire de Robin Hood. Ainsi, pas de Prince Jean, mais le shérif de Nottingham est méchant pour deux. De même, un dragon homme-nivore (pardon, mangeur d'hommes) visite régulièrement les villages et donnera bien du fil à retordre à notre héros. Le shérif vous a expulsé de votre château et pressure vos gens.


Une rencontre avec les moines.


Ce personnage à l'allure patibulaire est en réalité un allié précieux. Il vous offrira une boule magique qui donne accès à la carte des lieux.

Sa première décision est d'interdire la chasse au cerf. Un paysan est arrêté et doit être pendu (le fait que le cerf ait été tué précédemment ne semblant pas déranger le programme outre mesure). C'est à Robin d'intervenir. Il faut terrasser le garde et libérer le paysan. Celui-ci, pour vous remercier, vous donne un cor qui permet d'appeler les amis à la rescousse. Après avoir battu Petit Jean sur le pont, il se joindra aussi à vous. Marianne, le fille du shérif, vous donnera une bague, et un vieux moine une boule magique qui donne le plan de la région. Le jeu est relativement simple à manipuler : à l'aide de la souris vous cliquez sur diverses icônes (parler, attaquer, tirer à l'arc, etc.). Cela ne signifie pas qu'il est simple, loin de là. Le mélange entre l'action (tirer à l'arc, attaquer...) et l'aventure est particulièrement agréable. Chaque personnage possède des caractéristiques, dont les plus importantes sont le courage et la bonté. Si vous devenez un « vilain », les villageois refuseront de vous aider. Ces compétences évoluent au cours du jeu, ce qui donne une odeur de jeu de rôle (une odeur seulement, c'est vraiment un jeu d'aventure !). Votre progression dans le jeu est

L'ENFER DU JEU

Les émotions fortes sont aussi sur petit écran du 18 au 21 octobre à la porte de Versailles



Les années 90 marquent un tournant dans la technologie du jeu vidéo: console ou micro ? 8- bit ou 16- bit ? Quelle sera votre prochaine machine ? Avec tous les derniers jeux, les nouvelles consoles, le CDTV,... MICRO & Co est l'espace idéal pour vous décider. Mais c'est aussi l'endroit où faire des affaires avec:L'allée des discounters fous. La braderie de cartouche. Les domaines publics
MICRO & Co, le rendez-vous de ceux qui échappent aux crises des années 90.

MICRO & Co est le salon de toute la micro informatique personnelle et de ses technologies associées.
De la console de jeu à l'application bureautique, c'est un lieu de rencontre bâti autour de 5 grands pôles d'attraction: Bureautique et communication, créativité, jeu vidéo, foire aux affaire et en exclusivité, le premier village CD.
PC et compatibles, Macintosh, Atari, Amiga, Amstrad, Nintendo, Sega , Nec,... Toutes les grandes normes de micros et de consoles seront représentées.
MICRO & Co, le salon de la micro sans frontière.

VILLAGE CD

CD ROM, CD-XA, CD-I, CDTV, CD PHOTO, CD VIDÉO: TOUTE LA TECHNOLOGIE DU CD DANS VOTRE VIE QUOTIDIENNE, C'EST AU VILLAGE CD

MICRO & Co: 15-17 Avenue Ledru-Rollin 75012 PARIS Tel: 43 44 35 97 Fax: 46 28 89 04



La mort de Robin, une scène que vous risquez de voir souvent.



Devant l'estaminet du village.

représentée en permanence par une barre de couleur, bleue si elle augmente, rouge si elle diminue. Et croyez moi, elle diminue vite ! Au fur et à mesure que vous récoltez des objets, ils s'affichent avec les autres icônes et s'utilisent de la même façon, en cliquant dessus. Les personnages sont représentés en 3D isométrique et se déplacent le plus souvent au gré de leur fantaisie. Même Robin. C'est là l'un des plus gros défauts de ce programme. Vous êtes en train d'effectuer une action capitale (comme sauver le paysan ou combattre le dragon) et soudain, notre héros se détourne en disant « je suis fatigué, allons nous coucher », ou « tient, le tocsin sonne, allons voir ce qui se passe ». Cela peut vous coûter des points d'estime ou de bravoure, ou tout simplement la vie. C'est horrible et insupportable ! Comment ont-ils pu laisser passer ça ? Et si seulement c'était le seul défaut.

Mais il y en a bien d'autres : ce programme est protégé par un mot du manuel à entrer au début du jeu. Rien que de très normal. Le problème, c'est que chaque fois que vous perdez, vous vous retrouvez sous DOS, et vous devez relancer le jeu, et donc entrer à nouveau le code.

Les occasions de mourir étant particulièrement nombreuses, c'est une dizaine de fois par heure que vous aurez à vous replonger dans la documentation, rédigée en quatre langues. Et ce n'est pas fini ! Vous n'avez le droit qu'à une seule sauvegarde : quand vous sauvegardez, le programme vous éjecte sous DOS !

Quand vous rechargez le jeu, cette sauvegarde est effacée. Il est certes possible de copier le fichier .SAV pour le récupérer par la suite, mais ce n'est pas particulièrement pratique. Cela n'empêche pas ce jeu d'être mignon comme tout (de très belles images en 256 couleurs ponctuent l'action), original (à mon avis, il va lancer une nouvelle mode pour les jeux d'aventure et de rôle), en un mot techniquement très réussi. Cela l'empêche simplement d'être un bon jeu. Il peut être prenant pendant quelques heures, mais conduira presque certainement à la crise de nerfs au delà de cette limite. Un superbe exemple de la façon de massacrer un bon jeu avec des idées saugrenues. Pour finir, ce jeu tire parti des cartes sonores. Il est conseillé d'en avoir une, car sinon vous n'aurez droit qu'à un petit bip...

Jean-Loup Jovanovic

***Intérêt* — 11**

Que c'est triste ! Ce jeu, par ailleurs très bien réalisé, est malheureusement pratiquement injouable.

Type — *aventure/jeu de rôle*

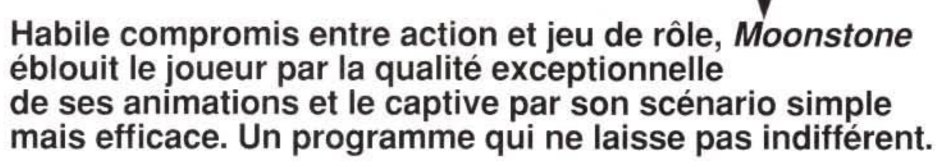
Graphisme — ★★★★★
Les images fixes sont superbes, la vue 3D isométrique très réussie.

Animation — ★★★★
Tout le petit monde bouge mais la visibilité n'est pas parfaite.

Bruitages — ★★★
Des musiques accompagnent les images fixes et de petits bruitages ponctuent le jeu. Ce, évidemment, seulement si vous disposez d'une carte compatible Ad Lib.

Prix — *C*

Moonstone

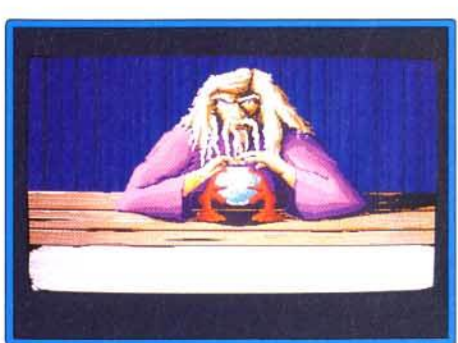


AMIGA

Habile compromis entre action et jeu de rôle, *Moonstone* éblouit le joueur par la qualité exceptionnelle de ses animations et le captive par son scénario simple mais efficace. Un programme qui ne laisse pas indifférent.

Editeur : Mindscape ; programme : Rob Anderson ; graphisme : Todd Prescott, Denis Turner ; bruitages : Unknown.

Nous vous avions présenté dans *Tilt 92* l'avant-première de ce logiciel qui paraissait bien prometteur. La version quasi finale que nous avons pu tester ne nous a pas déçu, bien au contraire. *Moonstone* est un jeu mêlant adroitement jeu de rôle et action. Vous incarnez au choix l'un des quatre chevaliers proposés et le jeu accepte un à quatre joueurs, ce qui n'est guère courant dans ce type de programme. Le thème est le suivant : pour être élu par le concile de Stonehenge, un chevalier devra prouver sa valeur en parcourant le pays. Celui-ci est représenté en mode carte, avec cependant un certain effet de relief et des graphismes clairs et évocateurs. Ce monde est de



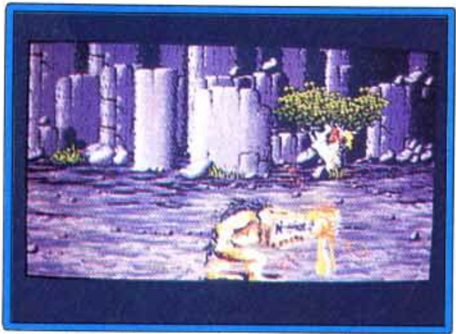
Prédiction terrifiante, la quête sera rude...

grande taille et couvre plusieurs écrans. Le cycle jour-nuit est représenté, ainsi que le cycle lunaire qui a son importance. Vous n'allez pas tarder à rencontrer l'une des multiples créatures qui peuplent le pays. Le combat est inévitable, à moins de recourir à un parchemin de protection (nous y reviendrons). Ces combats se déroulent dans un espace clos dont on ne peut sortir qu'une fois la bataille terminée. Vous pourrez vous y déplacer librement, que ce soit latéralement ou en profondeur. Les monstres appartiennent au monde fantastico-médiéval : chevalier noir, balok (sorte de gigantesque singe), troggs (qui ressemblent à des



Les lions cornus vous chargent !

orques) armés de haches, de marteaux ou de piques, dragon, troll, gardien mi-fantôme mi-gorgone, homme-rat, bête sauvage (sorte de lion à corne) et enfin homme de boue. Ils sont fort bien représentés, mais c'est la qualité de l'animation qui retient surtout l'attention. Chaque créature dispose d'une vaste panoplie de mouvements et d'attaques, qu'elle va mettre à profit pour tenter de terrasser le héros au plus vite. Pour vous défendre, vous disposez heureusement d'une panoplie très variée de coups d'épée : mouvements de taille, de pointe ou d'estoc, portés à différentes hauteurs et différentes directions. Il vous est même possible de saluer ! Les bruitages sont au même niveau avec différents grondements/rugissements accentuant l'ambiance déjà chaude. Ces combats sont très gore (option qui peut d'ailleurs être supprimée) et le sang gicle à tout moment. Les coups d'épée ouvrent de larges plaies béantes d'où s'échappent des flots de sang et la mise à mort finale décapite souvent votre adversaire. Si l'aspect combat est un point capital, le coté jeu de rôle n'est pas oublié pour autant. Votre personnage est caractérisé par sa force, son endurance et ses points de vie, qui s'amélioreront en fonction de certaines actions. Ainsi si vous trouvez un magicien, il vous donnera de l'or, vous fournira un



Des décors vraiment superbes.



Hormis les phases de combats, Moonstone développe un aspect jeu de rôle.



Pour tous les assauts, la richesse et la variété des mouvements sont mises en valeur par une animation vraiment très souple et rapide.

objet magique ou augmentera une de vos caractéristiques. Vous pouvez éventuellement retourner le voir une seconde fois. Mais si vous tentez de le voir une troisième fois, il pourrait fort bien se fâcher et vous transformer en crapaud ! Les objets magiques en votre possession au départ vont se révéler très importants : potion de soin pour vous refaire une santé, parchemin vous transformant en faucon pour voler rapidement d'un point à un autre, boule de cristal pour observer un point éloigné, parchemin de protection et parchemin de récupération pour voler un objet dans la poche d'un de vos petits camarades. Economisez-les car ils sont chichement distribués. En fait, ce n'est qu'en tuant les chevaliers que vous pourrez vous approprier un de leurs objets. Pour le reste, il faut ramasser l'or des autels (gardés bien entendu) et vous rendre ensuite dans une ville. Là, vous pourrez soigner vos blessures, jouer aux dés pour tenter de gagner un peu d'argent supplémentaire et surtout compléter votre équipement : armes et armures plus efficaces et objets magiques puissants mais coûteux. Tout au long de l'aventure, le programme vous révèle différents indices. Vous connaîtrez ainsi les magiciens à rencontrer, le moyen de récupérer vos vies, l'influence de la lune sur les hommes-rats, etc.

En définitive, *Moonstone* plaira tout autant aux joueurs d'action que de jeux de rôle et vaut le détour pour tous les autres joueurs, ne serait-ce que pour la qualité et la variété de ses animations emplies d'humour mâcabre.

Jacques Harbonn

***Intérêt* — 18**

Les combats sont de toute beauté et intelligents et l'aspect jeu de rôle assez développé.

Type — *action/rôle*

Graphisme — ★★★★★
Les monstres sont criant de vérité et les décors assez riches.

Animation — ★★★★★
L'animation est exceptionnelle par sa variété et son réalisme, quasiment la meilleure tous logiciels confondus.

Bruitages — ★★★★★
Les cris et grognements digitalisés renforcent la chaude ambiance.

Prix — *C*

"Six tops d'un block, c'est six tops non stop"



LA RADIO FUN, C'EST FUN RADIO.

Toutes les fréquences FUN RADIO sur 36.15 code TOP FUN
PARIS 101.9 FM. BORDEAUX 103.2 FM. LILLE 96.8 FM. TOULOUSE 97.4 FM. LYON 98.9 FM

Au 36 65 01 23* écoutez le disque du jour et gagnez tous les cadeaux dont vous rêvez.

*3f65 par appel

LA SOLUTION COMPLETE

Secret of the Monkey Island

Grâce à Rick le Dangereux, Thierry et Michaël, Tiltus est en mesure de retracer pour vous les péripéties de Guybrush, le jeune pirate qui sauva l'Ile du Singe et l'Ile de Mélée des griffes du fantôme du tristement célèbre LeeChuck.

PREMIERE PARTIE, LES TROIS EPREUVES

Vous commencez cette grande quête au Scumm Bar, un endroit bruyant où l'on peut discuter tout à loisir avec de nombreux pirates. C'est le meilleur moyen pour en savoir plus sur le scénario de cette partie. Sur la droite, la salle que cache un rideau vous dévoile la table du Conseil des Pirates. C'est là que vous prendrez connaissance des trois épreuves à surmonter dans la première partie de l'aventure. Ensuite, surveillez de près le cuisinier. Lorsqu'il est dans la salle principale, vous bondissez dans la cuisine pour collecter vos premiers indices. Dans la cuisine, une marmite et un morceau de viande attirent votre attention. Vous les empochez. La petite porte de droite mène au bord de mer. Pour saisir le poisson qui traîne sur le ponton, il faudra faire fuir l'oiseau en marchant sur une planche bancale. Muni de ce troisième élément vous êtes enfin paré pour l'aventure. Sortez de l'auberge...

A LA RECHERCHE DU TRESOR

Lorsque vous ressortez du bar, il fait nuit noire. Vous rencontrerez quelques personnages plus ou moins bavards, qui vous en apprendront sûrement beaucoup sur votre quête. Mais ce qu'il faut pour l'instant, c'est trouver le cirque, un lieu signalé par des points lumineux ou la mention « clairière » sur la vue d'ensemble de l'île. Descendez jusqu'au chapiteau où deux clowns sont en grande conversation. On vous proposera très certainement de jouer le dangereux rôle d'homme canon. L'affaire est tentante, surtout que la paye est de 478 pièces sonnantes et trébuchantes. Et si le casque est obligatoire pour cette épreuve, la marmite fera tout à fait l'affaire. Le vol est beau, il se termine par un crash monumental... Qu'importe, l'essentiel n'est-il pas de posséder maintenant une petite fortune ? En ressortant du chapiteau, vous vous dirigerez vers le haut pour atteindre le sentier, puis retournez au village. Vous pouvez désormais acheter tout ce qui vous paraît utile pour cette quête. Premier élément indispensable, la pelle que l'on se procure chez le marchand. En parlant avec les personnages de rencontre, vous découvrirez bientôt la carte du trésor. Il ne reste plus qu'à suivre les indications, c'est-à-dire à se rendre au « croisement » pour trouver la croix. Vous déterrez le trésor : un tee-shirt ! Diable, voila une découverte de piètre valeur, mais qui témoigne au moins que vous avez remporté cette première épreuve avec brio !

MAITRISE DE L'EPEE

Pour la deuxième épreuve, il faut apprendre à manier l'épée et surtout battre la puissante Sword Master. Première nécessité : acheter une épée ! Le marchand chez lequel vous vous êtes déjà procuré la pelle aura ce qu'il vous faut. En ce qui concerne l'entraînement, seul un vieux pirate qui habite l'est de l'île pourra vous aider. Vous voici donc sur la route, muni de votre épée. Mais les chemins du pays ne sont pas bien sûrs. Au détour du sentier, voici qu'un troll vous attaque. Fouillez votre besace. Le poisson calmera la bête pour un court moment. Le vieil homme que vous rencontrez ensuite n'est pas vraiment décidé à vous aider. Pourtant, à force d'insistance, il vous révélera le principal secret du combat à l'épée : ce n'est pas la force physique qui compte ici, mais plutôt la puissance psychologique des insultes que l'on assène à l'adversaire. Riche de ce conseil, vous voici reparti par les chemins de l'île. Dès lors, ne loupez par une seule occasion de vous battre. Défiez tous les pirates que vous rencontrez et notez méticuleusement toutes les insultes employées. Bientôt, à force de courage, vous voici incollable et plutôt grossier ! Il ne vous reste plus qu'à trouver la Sword Master qui est une reine aussi jolie que puissante. Seul le marchand sait où elle se trouve, mais impossible de lui faire cracher le morceau. Que faire alors ? Employer la ruse... Il vous suffira de dire au marchand que vous voulez rencontrer la reine de l'épée, puis d'attendre patiemment dehors que l'homme parte faire la commission à votre future ennemie. Là, suivez-le aussi discrètement que possible. Attendez qu'il ait fini de discuter, puis partez à l'assaut. Vous provoquez l'adversaire, ce qui ne manque pas de déchaîner son courroux. Mais attention ! Cette Sword Master emploiera des insultes inédites ! A vous de faire preuve de suffisamment de ruse pour vaincre. En cas de victoire, c'est le deuxième tee-shirt qui entre en votre possession, une pierre de plus qui consolidera encore l'estime que vous porte désormais le Conseil des Pirates.

MAITRISE DE L'ART DU VOL

Pour cette troisième épreuve, les membres du Conseil vous ont demandé de voler une idole qui se trouve dans la maison du gouverneur de l'île. Ce gouverneur est une fort belle femme. Mais les chiens qui vous accueillent dès votre première visite sont bien moins sympathiques. Impossible d'attaquer la bâtisse de front, il faut explorer un peu plus les alentours et surtout glaner quelques renseignements supplémentaires. C'est dans la prison que vous découvrirez ce que vous cherchez. L'homme qui y est enfermé a sûrement beaucoup de choses à vous apprendre. Malheureusement, son haleine est si fétide que vous ne pouvez entendre ses indices. Qu'à cela ne tienne, vous venez de vous rappeler que le marchand vend des bonbons à la menthe. Quelques instant plus tard, c'est toute la fraîcheur du printemps qui émane de la bouche scorbutée du pauvre diable. Mais l'investissement valait la chandelle. Le prisonnier vous apprendra tout d'abord qu'il est possible d'endormir les chiens grâce aux pouvoirs de certaines fleurs jaunes. Ensuite, et pour peu que vous lui donniez du poison susceptible de faire fuir les rats de sa cellule, il vous remettra en échange un gâteau délicieux. Votre but maintenant est de découvrir les fameuses fleurs jaunes. On les trouve au croisement mentionné plus haut. Vous les mélangerez au bout de viande que vous aviez ramassé il y a déjà bien longtemps dans la cuisine du Scumm Bar et endormirez les chiens à coup sûr. Malheureusement, si cela vous permet d'entrer chez le gouverneur, vous n'aurez pas encore l'idole entre les mains en ressortant de la bâtisse, tout juste quelques objets dont un poison pour taupe. De retour auprès du prisonnier, vous allez maintenant remettre à ce dernier le nouveau poison, en échange cette fois d'un gâteau moins savoureux mais plus utile. Ce nouveau cake renferme en effet une lime qui vous permettra de décrocher l'idole et de l'emporter avec vous. Mais par malheur, alors que tout marchait comme sur des roulettes, voila que le shérif s'en mêle. Discussion, bagarre, vous voici en bien mauvaise posture, lié comme un saucisson à l'idole et plongé dans les eaux ténébreuses de l'océan. De votre courage dépendra l'issue du combat qui clôture l'achèvement de ces trois épreuves. Vous voici désormais pirate. Il ne vous manque plus qu'un bateau et qu'un équipage pour partir à l'assaut de l'île du Singe !

UN BATEAU POUR PRENDRE LA MER

Sur le port, vous faites la connaissance de Stan, qui vend des bateaux et marchande aussi bien que vous maniez votre épée. Stan se rend très vite compte que vous n'avez pas assez d'espèces pour acheter le moins cher de ses navires. Il vous conseille par contre d'aller rendre visite au marchand afin de vous faire délivrer une note de crédit. Mais cette note ne vous sera remise que si vous occupez un emploi stable dans l'île. Riche de votre première expérience de voleur, la ruse vous conseille une méthode plus efficace qu'orthodoxe. Vous allez en effet mentir au vieil homme, lui affirmer que vous avez ce job, ce qui est faux bien sûr. L'homme, confiant, ouvre son coffre devant vous afin d'y prendre la note de crédit. Il se rendra très vite compte que vous avez menti et vous refusera la note. Mais qu'importe puisque vous avez pu noter, grâce à ce stratagème audacieux, la combinaison de son coffre. Il faut maintenant faire en sorte que le marchand vous laisse seul un instant. Pour ce faire, envoyez le chercher la Sword Master. Vous aurez tout le temps pour ouvrir le coffre et voler la note de crédit. Stan vous attend toujours sur le port. Il est maintenant décidé à vous vendre l'un de ses bateaux, mais la partie sera rude. Il vous faudra sans cesse proposer des sommes très basses, refuser toutes les options pour faire encore baisser le prix... Finalement, le Singe des Mers est à vous. Il ne vous reste plus qu'à trouver l'équipage qui pourra le piloter.

RECRUTER UN EQUIPAGE

Un bateau comme le Singe des Mers ne pourra être manié que par des marins d'expérience. Parmi eux, vous pourrez embaucher plusieurs personnes. Pour la première, il s'agit de la Sword Master. Elle acceptera de vous aider si vous lui montrez le message de LeeChuck, le grand pirate disparu aux abords de l'île du Singe. Ensuite, c'est bien sûr le prisonnier que vous avez déjà bien aidé qui sera ravi de faire route à vos côtés. Mais pour cela, il faut le libérer de sa cellule. Un seul moyen : vous devez dissoudre les barreaux de la geôle en utilisant un acide suffisamment puissant. Cet acide, on le trouve dans le Scumm Bar, sous la forme d'un grog plutôt explosif que ne boivent que les marins les plus vieux. Mais pour transformer cette mixture, c'est une autre paire de manches. Ramassez plusieurs tasses dans le bar. Dans la cuisine, vous remplirez une première tasse au tonneau. Mais puisque l'acide est si violent qu'il dissout même le récipient que vous portez, il faudra tout au long de la route qui mène à la prison transvaser le liquide de tasse en tasse...





GAGNEZ 2 MEGADRIVE PAR SEMAINE

Retrouvez chaque mercredi entre 17 h 15 et 18 h sur FR3 toute l'actualité consoles et micros. Micro Kid's, des reportages, des interviews, une rubrique Trucs et Astuces pour les amateurs de bidouilles ou de jeux d'aventure. Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes ou scénaristes, et les cracks de la démo. Et aussi le Top des meilleures ventes de logiciels et de cartouches, ainsi que les coups de cœurs/coups de gueule des lecteurs de Tilt.



Le premier « magazine-jeu » télé des consoles et des micros.

Des jeux !

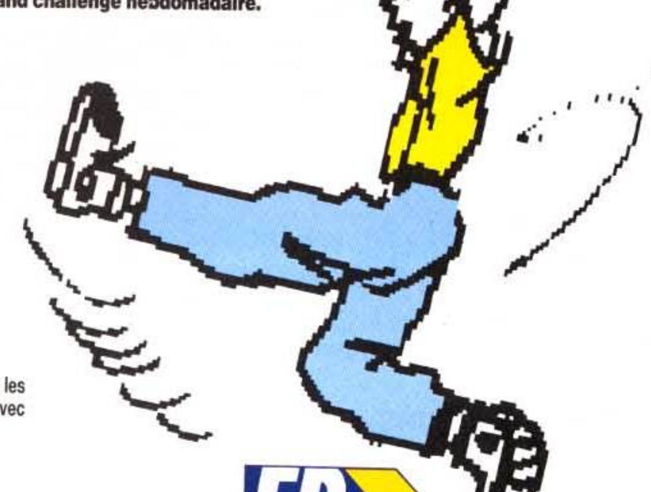
Micro Kid's permettra aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur des grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef... Vous pouvez dès maintenant écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !

Des concours !

Pour son premier concours, Micro Kid's fait appel à tous les scénaristes en herbe. Si vous voulez créer votre propre jeu, ne manquez pas le règlement du concours dans ce numéro.

Des démos !

Envoyez sans tarder vos démos à Tilt. Les meilleures seront diffusées dans Micro Kid's. Les téléspectateurs de l'émission seront les seuls juges de ce grand challenge hebdomadaire.



Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à : Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Je désire participer au :

match des champions — concours de scénarios — concours de démos

Nom : ______ Prénom : ______ Age : ______

Adresse : ______

______

Code postal : ______ Téléphone : ______

Ma console : ______

Micro Kid's est produite par l'unité J.E.F. (Michel Kuhn, Pascale Dopouridis et Frédérique Doumic) de FR 3 et les Productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de Tilt et avec le soutien de Micromania.





. MICROMANIA . FR3

Une mission délicate et qui se solde en plus par la fuite du prisonnier. Quel monde cruel !

La troisième personne qui puisse vous aider est un marin qui habite au fin fond de l'île, au nord-est. Pour atteindre la demeure de ce dernier, il vous faudra faire preuve de ruse une fois de plus. Chez la diseuse de bonne aventure, votre personnage va découvrir un poulet en plastique. C'est grâce à cet étrange ustensile qu'il chevauchera le câble qui mène chez le marin. Là, une nouvelle épreuve vous attend. Sachez seulement que le courage est ici très important.

SUR LES MERS

Tout se passait si bien... Mais voilà que les membres de l'équipage s'énervent, qu'il y a rébellion et que vous vous retrouvez devant un problème a priori insoluble : comment atteindre l'île du Singe. Vous allez commencer par explorer votre navire. Dans la cabine du capitaine, rien d'intéressant, si ce n'est un placard fermé à clef. Dans la cuisine, vous trouverez par contre une marmite qui vous rappelle de douloureux souvenirs. Utile pour la suite. En fouillant les céréales qui se trouvent dans le meuble de cette même cuisine, votre héros met également la main sur une clef. Ouvrirait-elle le placard du pitaine ? Ça marche ! Vous trouvez alors un coffre et, dans ce coffre, une recette ! Chose étrange, vous possédez presque tous les ingrédients indiqués sur le papier. Pour les autres, il s'agit de les découvrir. Guybrush trouvera tout d'abord un drapeau (en haut du mât), puis du vin, de la poudre à canon, de l'encre, une plume et une corde. La recette vous intrigue. Vous décidez de mettre la main à la pâte ! Dans la marmite, enfournez tout ce que vous pourrez trouver. Finalement, c'est une détonation monstrueuse qui propulse votre embarcation, fort heureusement très solide, aux abords de l'île. Mais pour y aborder, comment faire ? Le Singe des Mers n'a pas d'annexe (petit canot qui permet de rejoindre le rivage) et il est hors de question de nager dans les eaux troubles de ce diabolique endroit. Réfléchissez ! Que reste-t-il à votre disposition ? Un canon, de la poudre et ... une vieille marmite qui va, une fois de plus, vous servir de casque. Quant à la mèche qui mettra le feu aux poudres, il s'agit bien sûr de la corde. Vol plané, frisson, retombée difficile : vous venez d'atterrir sur l'île du Singe, terre de tous les dangers !

DANS LES PROFONDEURS DE MONKEY ISLAND

Sur la plage, vous êtes accueilli par un ermite. Vous pouvez lui parler mais cela reste sans grand intérêt. Premier point, vous constaterez assez vite que vous ne pouvez pas voyager sur toute l'île. Il y a bien une barque, mais elle n'a pas de rames. Celles-ci se trouvent en fait au fond d'une grande crevasse, au bord de l'eau. Pour les attraper, il faut une corde. Il suffit de se promener un petit peu aux alentours pour découvrir une forteresse. On y trouve (oh ! surprise !) une corde, mais aussi une lunette. Déplacez le canon et vous mettrez la main sur un boulet et de la poudre à canon. De retour à la crevasse, vous tentez de saisir les rames à l'aide de la corde. Manque de chance, elle est trop courte. Il en faut une deuxième ! Nouvelle promenade sur l'île, voilà que la deuxième corde, indispensable à la collecte des rames, est dans la main d'un pendu. Mais le cadavre est inaccessible. Son corps est perché très haut au-dessus d'une rivière tarie. Désespéré, vous remontez le cours de l'eau afin de comprendre le phénomène. Votre héros ne tardera pas à découvrir un barrage. Il suffirait de le faire exploser pour que l'eau vous entraîne et surtout qu'elle décroche le pendu. Vous avez la poudre à canon mais comment y mettre le feu ? Tout simplement en heurtant un caillou au boulet que vous possédez. Ça marche, voilà le barrage qui explose, le courant qui vous propulse et décroche dans son élan le pendu à la corde. Vous aurez bientôt en main une paire de rames en parfait état, de quoi inspecter enfin l'île du Singe dans ses moindres recoins.

DES BANANES, ENCORE DES BANANES

En longeant les bords de l'île, Guybrush découvre bientôt une clairière. En son milieu, une monstrueuse tête de singe propose une issue. Vous ne tardez pas à découvrir qu'un mécanisme secret permet l'ouverture de la porte. Il suffit de presser le nez de l'animal pour que s'ouvre la porte. Seulement voilà, dès que vous relâchez la pression, l'issue se referme trop vite pour qu'il soit possible d'entrer. Une seule solution alors, trouver quelqu'un susceptible de vous aider. Quelqu'un ? Mais c'est impossible, puisqu'il n'y a personne sur cette maudite île du ... Singe ! Eh oui ! Un singe pourrait vous aider. Vous en avez vu justement un qui flânait sur la plage. Pour l'amener à vous, rien de plus simple : il suffit d'une banane. Mais pour qu'il bosse pour vous, il en faudra bien d'autres. Vous voici donc parti en quête de fruits. Pour collecter les bananes, la manœuvre est assez longue et difficile. En remontant au niveau du barrage et en escaladant les rochers, vous découvrirez des pierres. Poussez celles-ci sur une catapulte qui se trouve en contrebas et cela finira bien par dégommer un bananier. Les deux fruits supplémentaires ne suffisent pas encore. Il faut maintenant faire route vers la plage nord et accéder au village qui se trouve non loin de là. Votre héros y trouve encore deux autres fruits, mais se fait capturer. Cela n'a pas d'importance, du moment que vous ne vous séparez pas des bananes. Laissez vous enfermer. Une fois dans la cave, ramassez tout ce qui vous tombe sous la main et ouvrez la trappe. Vous voici libre et, avec vous, un singe cette fois très coopératif !

VISITE CHEZ LES CANNIBALES

De retour devant la statue de la tête de singe, vous allez essayer le mécanisme. Pressez-en le nez et votre compagnon s'empressera de faire de même. Malheureusement, cela ne suffit pas encore. Il faut une clef qui est détenue par les cannibales de l'île. Sur le sol, vous découvrez une statuette. Il faut, une fois encore, rejoindre le village. Capturé à nouveau, vous offrez la statuette aux guerriers. S'ils ne vous donnent rien en échange, au moins vous laissent-ils pénétrer dans la case. Là se trouve un ustensile que nous nommerons « attrape-bananes ». Tandis que vous vous en saisissez, voilà que surgit l'ermite que vous aviez rencontré plus tôt avant sur la plage. C'est lui qui a dérobé la clef que vous cherchez et il vous la remettra contre son attrape-bananes. Une fois sorti du village, il vous faudra bien réfléchir. Pénétrer dans le repère de l'ennemi par la statue en forme de singe, c'est bien beau, mais que fera Guybrush ensuite ? Il lui faudrait un indice. S'il retourne voir les cannibales, votre héros va pouvoir glaner des informations en écoutant les guerriers discuter entre eux. Mieux encore, ils finiront par vous donner une tête coupée qui, horreur, continue à rire après la mort ! C'est dégoûtant, certes, mais pratique comme vous le verrez après avoir franchi la porte qui mène au repère secret.

Le singe presse le nez de la statue, la clef ouvre la porte : vous voilà désormais à l'intérieur du repère. La tête décapitée prend alors tout son intérêt. En effet, vous remarquerez bientôt qu'elle se tourne toujours vers la direction qu'il faut suivre. Alors, suivez son regard et vous atteindrez sans aucun doute le bateau de LeeChuck...

DANS LE BATEAU DE LEECHUCK

Devant le bateau de LeeChuck, vous voilà de nouveau coincé. Impossible de monter à bord sans prendre quelques précautions. A ce point, il faudra discuter avec la tête qui vous a mené jusque-là. L'homme, ou du moins ce qu'il en reste, est loquace et il possède un collier magique qui rend invisible celui qui le porte. Vous utiliserez ce bijou et entrerez dans le bateau. Au souvenir des discussions que vous aviez surprises chez les cannibales, vous savez maintenant qu'il vous faut confectionner, grâce à une racine spéciale, une mixture qui exterminera tous les fantômes qui hantent ce bateau. Mais pour empocher cette racine, c'est un véritable casse-tête. Jugez plutôt... La racine est dans une caisse, dans la cale. Pour l'ouvrir, il faut des outils qui se trouvent dans une pièce située à l'extrême droite du navire. Pour ouvrir la porte de cette pièce sans qu'elle grince (ce qui réveillerait quelques fantômes), il faut de la graisse. La graisse est tout au fond de la cale, protégée par une serrure (la clef est dans la cabine du capitaine, tout à fait à gauche cette fois) et un gros rat ! Compliqué, non ? Mais, courage ! Voilà ce que fait votre héros : dans la cabine de LeeChuck, invisible grâce au collier, Guybrush se sert du compas magnétique offert par Stan, le marchand de bateau, pour attirer à lui la clef sans éveiller les soupçons du pitaine. Ensuite, dans la cale, il capture un poulet. A l'aide des plumes de l'animal, il pourra chatouiller le fantôme qui dort dans la première pièce de ce lieu et attraper au vol le grog que le spectre laisse alors tomber. Le breuvage, infecte, tuera le rat et vous permettra de prendre enfin la graisse. Les outils sont bientôt en votre possession, vous ouvrez la caisse (dans la salle où vous capturiez le poulet) et trouvez enfin la racine magique. Vite, il faut maintenant faire demi-tour, courir chez les cannibales pour qu'ils confectionnent pour vous la potion dévoreuse de fantôme et revenir très rapidement au bateau. Mais ce dernier a disparu.

Il ne reste rien et vous vous retrouvez bientôt dans l'île de Mélée, là où vous accomplissiez il y a peu les trois épreuves du Conseil des Pirates...

L'ULTIME RENCONTRE

Sur l'île de Mélée, vous comprenez bientôt la signification du drame. LeeChuck est revenu sur l'île pour épouser le gouverneur.

Cette femme admirable dans le lit d'un fantôme, jamais ! Guybrush ne laissera pas faire une telle ignominie.

Foncez à l'église, c'est là que se jouera le dernier tableau de l'aventure. Si, par mégarde, vous rencontrez un fantôme, pulvérisez-le, puisque vous avez maintenant la potion adéquate. Une fois dans l'église, interrompez la cérémonie. Il faudra discuter sec, jusqu'à provoquer suffisamment votre adversaire pour qu'il vous frappe. Dans le duel qui suit, soyez habile. Au bon moment, une petite rasade de votre mixture merveilleuse et Lee Chuck ira pour de bon rejoindre la terre de ses ancêtres. Quand à la belle Sword Master, se mariera-t-elle un jour avec ce jeune pirate si courageux ? Je n'ose vous le dire !

TILTUS

Messages en vrac

ANTI BLAIREAU

*Pour Sébastien (Tilt 91) qui cherche des pokes pour **Arkanoïd,** tu peux devenir immortel en recherchant les octets FE0E4A0274 et en les remplaçant par C60604020490.*
*Pour Phoenix PC (Tilt 91), pour être invincible dans **Turtles**, appuie en même temps sur toutes les lettres de la rangée du milieu. Tu verras apparaître ON/OFF sur l'écran. Clique alors sur ON. Pendant que j'y suis, pour choisir ton tableau de départ, cherche dans le fichier TMNTCGA.EXE (ou VGA) les chaînes 312E4C4S56. Tu n'auras qu'à remplacer le deuxième élément de cette chaîne (ici, « 1 ») par le niveau voulu, de 1 à 6.*
*Pour Flo sur ST (Tilt 90), j'ai le code d'accès de **Savage** à la fin du niveau 2 : TERMINATE et celui du troisième niveau : NIGHTMARE.*
*Si vous en voulez encore plus, voici des vies infinies pour **Indy Action**. Cherchez les octets 803EF10300 et remplacez les par C606F10304. Il faut faire cette manipulation deux fois.*
*Je cherche pour ma part la soluce complète de **Zombi** sur PC et des trucs et pokes pour **Double Dragon, Platoon, Savage I, Buck Rogers...** J'aimerais plus que tout avoir du temps infini pour **Out Run**. Sur ce, je retourne jouer à **Indy** ! Tchao.*

NEL

*Comment tuer le dragon de **Cadaver** ? Dans **Captive**, je ne sais plus quoi faire après avoir passé la première porte. Merci.*

ASHURA

*Voici deux questions vitales pour moi. Dans **Y's** sur CD-ROM Nec, comment passer la salle du 11ème niveau de la tour ? Dans **Drakkhen**, comment pénétrer dans le troisième château, au pays des glaces ? Merci à tous et à toutes !*

ALEX FIGHTER

*Je réponds à Christophe I qui a lancé un SOS concernant **Alex Kid in Miracle World**. Traverse tout d'abord la première salle à toute vitesse pour ne pas y être transpercé. Dans la salle qui se trouve tout en haut de l'édifice, au centre, collecte la vie supplémentaire qui est cachée dans un renfoncement à droite, après les deux flammes. Ensuite, il faudra délivrer ton frère. Pour cela, tape sur la case qui représente un poisson. Dans la salle qui se situe en haut à droite de la pièce de départ, tu trouveras un parchemin. Pour l'atteindre, ta canne de vol suffit. Enfin, il te faudra affronter le Stone Wead pour récupérer ton sandwich.*

EDDY THE ED et J.Y.

*Pour **Iron Man** sur PC, voici diverses astuces :*
– pour avoir un crédit de dollars infini, dans le fichier Game.exe, recherchez la suite d'octets FE 01 24 C1 2F 86 et remplacez 24 C1 par 90 90 ; – vous pouvez aussi obtenir 255 unités de nitro au lieu des 25 prévues au départ par le jeu. Cherchez pour cela les octets 45 11 B0 19 88 45 et remplacez B0 19 par B0 FF ; – pour plus de sûreté encore, il ne tient qu'à vous d'empêcher que cette provision de nitro baisse : remplacez FE C8 par 90 90 dans la chaîne 94 00 FE C8 88. Bonne chance à tous.

DEPECHE MODE

*Je viens en aide à Firestone (Tilt 92) qui lutte dans **Escape from Colditz**... La pioche permet d'ôter les lattes du plancher, celles qui sont plus claires, par exemple dans l'église. La pelle te donne ensuite la possibilité de creuser un tunnel afin d'atteindre une autre salle. La chandelle est enfin indispensable. C'est elle qui te permettra de voir clair à l'intérieur des tunnels.*
*Pour les babies de **Brat**, voici quelques codes qui j'ai découverts sur Amiga 500. Niveau 2 : MIKEMOTO ; niveau 3 : SASUTOZO ; niveau 4 : SUMATZEE. Dans la zone Parkland, niveau 5 : NOKITAGO ; niveau 6 : ITSANONO ; niveau 7 : MOZIMATO ; niveau 8 : HOZITOMO. Dans la zone Moonbase, niveau 9 : MOKITEMO et niveau 10 : ZUMOKATO. Pour cette dernière zone, la limace verte mange vos flèches. Utilisez alors les poids sur les trappes, la glu pour les monstres verts.*
Pour ma part, et toujours dans Brat, je n'arrive pas à faire disparaître le champ magnétique à la fin du niveau 10. On n'y trouve aucune trappe, seulement des pièces de quatre couleurs qui s'allument et s'éteignent lorsque

l'on marche dessus. Impossible d'atteindre la pancarte « finish », c'est dur !
Sur Commodore 64 maintenant, dans le jeu **Déjà Vu**, il faudrait que je sache faire de la monnaie. Le vendeur de journaux ne veut pas de mon argent et le chauffeur de taxi, plutôt que de me rendre mes pièces, les garde comme s'il s'agissait d'un pourboire... Please, help me on the message !

SCANER
Pour Laurent dans **Maupiti Island**, je te rappelle qu'il est impossible d'atteindre la statue du bassin. Pour lire les inscription, il suffit de se procurer des jumelles (cabine de Bruce) et un miroir (lecture inversée).
En réponse à Fanaventure (Tilt 92) et afin qu'il puisse entrer dans la machine d'**Explora III**, dans le musée, voici ma technique : il faut cliquer sur le tableau et utiliser les clefs sur le détecteur. Lorsque les gardiens arrivent, passe par la porte du fond, utilise l'appareil (trouvé à l'aéroport, dans la consigne dont la clef est chez le fou...) sur le tableau de bord. Pour la suite, je te laisse te débrouiller tout seul. Bon courage !
En ce qui me concerne, je cherche à sortir de la deuxième partie de **Game Over II**. Je ne trouve pas de médaillon, ni de porte bleue au niveau 3 (bois souterrains). Merci à tous...

TILTUS
Pour Scaner, je me permets de te rappeler très succinctement les principales actions nécessaires à la découvertes de la crypte de **Morteville**. Muni du poignard et de la bague (dans le couloir, quatrième porte à droite, cinquième porte à gauche), rends toi dans la cave et place la lame dans le trou situé à la base de la colonne du milieu. Dans le passage, il te faudra répondre au questionnaire proposé. Ensuite, place la bague dans le trou de la sphère et tourne le bijou. Tu entreras alors dans la crypte.

TIMOTHEE
C'est la première fois que j'écris au message. Voici mes questions. Dans **Kick Off II**, comment marquer facilement des buts face au gardien ?
Dans **P47**, comment abattre l'avion qui lance des bombes de l'arrière dans huit directions (niveau 2) ?
Enfin, je cherche du temps infini pour **Enduro Racer** et **Out Run Turbo**, des vies supplémentaires pour **Indy** (arcade) et **Rick dangerous I** et **II**.
Un grand merci d'avance !

MALIBU
Voici tout ce que je sais pour répondre aux aventuriers du message Tilt 92...
Pour Anonyme qui lutte dans **Larry I**, prends le taxi jusqu'au casino hôtel. Tu trouveras devant l'ascenseur, dans le cendrier, la « card » qu'il faut montrer au garde de la discothèque afin d'y entrer.
Dans **Larry II**, avec le million de dollars, va acheter un maillot de bain dans le magasin chic. Tu auras ainsi de la monnaie, de quoi acheter quelques petits indices tout au long du jeu.
Pour **Maniac of Game** et les problèmes qu'il rencontre dans **Fire and Brimstone**, lorsque les pierres tombales sont au sol, tire dessus... Lorsqu'elles retombent, évite-les bien sûr ! Sache que, pour faire tomber une pierre, il faut la toucher une dizaine de fois. Lorsque les trois sont détruites, l'épée disparaît et tu peux alors passer sans danger.
Pour BLCN dans **Savage**, le code de la deuxième partie est SABATTA et celui de la troisième est PORSCHE. Bon courage ! Pour mister Zippo, dans **Navy Moves**, le code de la deuxième partie est 786169.
Voici enfin un petit truc pour tous les fanas de **Zak Mac Kracken**... A San Francisco, lorsque vous êtes dans votre appartement, il suffit de lancer l'ordre « Mettre Cuisinière » pour vous retrouver directement et gratuitement au Bermudes. Astucieux, non ?
Mais il ne faudrait pas que j'en oublie pour autant mes problèmes personnels. Que faut-il faire face aux pirates de **King's Quest III** ? Dans **Space Quest I**, que faire après avoir tué le monstre avec la spore ?
Enfin, comment sortir des égouts de **Manhunter** ? Merci d'avance et longue vie au Message !

ZORLAC
Je cherche de l'infini pour tout ce qui concerne **Rick Dangerous** sur PC. Merci.

TILTUS
Pour SEB qui lutte encore dans **Larry I**, une superbe aventure, je t'envoie ici quelques tuyaux... Commander le vin, c'est facile. En route pour une lune de miel prometteuse, il te faudra abreuver ta compagne. Pour cela, allume la radio et change de station. Tu obtiendras un numéro de téléphone, numéro qu'il faudra appeler de l'extérieur pour commander le vin. En ce qui concerne la corde obtenue après cette scène, elle sert à descendre par le balcon de la chambre où tu as rencontré ta première conquête. Je te rappelle brièvement le déroulement de cette phase de jeu. Après t'être refait une santé au jackpot, monte au dernier étage et discute avec la troisième femme. En contournant le bar, tu trouveras un marteau dans la poubelle. De retour dans la chambre de ta première rencontre, ouvre la fenêtre et place toi tout à fait à droite du balcon. Tu t'attaches à la corde, tu accroches cette dernière au « fire escape ». C'est ainsi que tu exploreras les autres chambres, de l'extérieur, et que tu casseras le carreau de l'une d'elle (marteau) pour te saisir de la boîte de pilules. Ces comprimés sont destinés à la troisième femme, tout en haut de l'édifice.

GOLD WINGS
Tout d'abord, merci à Jean Bernard pour l'aide fournie. Pour Fanaventure, encore quelques conseils pour **Explora III**... En plus de l'appareil dont parle Scaner, il faut aussi que tu te procures le diamant synthétique chez le droguiste, rue Hella, ainsi que la vieille photo, dans la poubelle du début de jeu, à la scène du clochard. Pour entrer dans la machine, utilise le diamant sur le verre.
Pour Saint ST cette fois, et toujours dans Explora III, il faut utiliser la feuille manuscrite d'engin incendiaire sur soi-même pour confectionner la bombe.
Pour Erick qui se bat dans **Dungeon Master**, devant le rideau du niveau 2, décale-toi deux fois sur la gauche, avance jusqu'à la porte, défonce-la avec la hache, l'épée ou la massue et tu n'auras plus qu'à faire le tour pour prendre le coffre.
Quant à moi, j'aimerais connaître le moyen d'obtenir des vies infinies pour **Pac Mania** et **Space Harrier**. Qui pourrait également me dire comment compléter la mission deux de **Battle Command** ?
Merci et un grand bonjour à Nicolas et à toute l'équipe de Tilt.

JEAN BERNARD
Je recherche l'invulnérabilité pour **Xenon 2, R-Type, Venus, Ghost and Gobblins, Stargoose**, ainsi que des vies infinies pour **Impact, Dragon Ninja** et **1943**, le tout sur Atari STE. Merci à tous.

ANONYME I
Dans **Crash Garrett**, quel est le code qui ouvrira le coffre de Sharkey ? Comment ouvrir aussi celui du laboratoire et la porte ouest de ce même laboratoire ? Comment acheter le journal de Sleeze après l'avoir sauvé ? A quoi sert le papier de l'avion du hangar ? Beaucoup de question que je me pose tous les matins ! Merci à tous.

1040 ST RENAUD
Dans **Geisha**, que faut-il faire en début de partie ? J'aimerais aussi avoir des vies infinies dans **Wonderboy, Robocop** et **Altered Beast**. Merci et à la prochaine !

MAX KOUGLOFF
En réponse à Billy the Kid, voilà des aides qui sont déjà parues dans Tilt. Je vous les rappelle quand même. Pour tuer le loup dans les **Voyageurs du Temps**, il faut lui lancer l'eau collectée dans la rivière grâce au sac rouge. Attention, le sac fuit et il faut agir avec rapidité. En ce qui concerne l'intérieur du monastère et la carte magnétique : lorsque l'homme vous demande à boire, retournez dans la première pièce et prenez la coupe. Celle-ci sera remplie dans la cave du fond, avec le tonneau situé à droite et au milieu de la pile. Lorsque le moine est mort, prenez la télécommande et actionnez le bas du meuble pour trouver la carte magnétique. Il faudra ensuite utiliser à nouveau la télécommande dans la cave, pour ouvrir un passage secret qui mène à la salle de contrôle. Pour tous les déplacements dans le monastère, je rappelle enfin à Billy qu'il ne faut pas marcher sur le carré vert et toujours tourner dans le même sens que les moines. Bonne chance !

BILLY THE KID
Dans **Explora III**, qui me dira où se trouvent : la bibliothèque, l'asile, les catacombes ainsi que les fleurs à donner à la bibliothécaire ? Que faire enfin de la carte découverte sur le cadavre ? Merci à tous et à bientôt sur le message.

TILTUS
Pour tous ceux qui luttent encore dans **Maupiti Island**, voici quelques remarques recueillies d'une interview de Jerôme Lange himself : « 3 morts pèsent 2 morts et 5 morts 2 morts. Le premier est le second et le second le premier. Le fer tourne sous le signe des pirates. Puisque trois bénitiers étaient respectivement gravés de 3, 5 et 8 têtes de mort, je voyais enfin le moyen d'appliquer le curieux message. Il me fallait faire en sorte que les bénitiers 3 et 5 ne comportent que deux volumes d'eau... » Comprenne qui pneus !

SEB
Dans **Legend of Faerghail**, que faut-il faire dans les catacombes, car j'ai déjà tout visité et, à part la « small map » et le « sarcophage », rien de spécial à se mettre sous la dent ? Voici quelques conseils pour ce même jeu. Au quatrième étage des mines, on peut trouver la fameuse boule de cristal qui permet, grâce au sort « magic map » d'un illusionniste, d'obtenir la cartographie complète de l'étage où l'on se trouve. On peut aussi y trouver de la poudre à canon, très utile pour faire des trous dans les murs. Tchao !

ALEX THE BEST

Voici quelques trucs et bidouilles pour les fanas de **Fire and Brimstone, Mata Hari** *et* **BAT**... *Bon courage ! Dans* **Fire and Brimstone**, *en 1/4 (premier niveau, 4e écran), prenez l'échelle de droite et continuez sur... la droite. En 1/5, utilisez la potion bleue (en 1/1, tirez 6 à 7 fois sur la chouette), un passage apparaît. Montez sur la première plate-forme du passage puis, en sautant sur la deuxième, tirez juste au dessus de l'écran : voilà le premier livre des dieux. Au niveau 2, à la deuxième tour que vous voyez, prenez la potion de « super saut ». Bondissez sur le deuxième pilier en partant de la droite. Là, sautez en l'air et tirez juste au-dessus de l'écran : voilà le deuxième livre des dieux ! Prenez-le, puis sautez dans la tour, ramassez la clef et prenez le deuxième passage en partant de la droite. Au troisième niveau, sur l'écran où se trouve le temple, montez sur la 6e marche, sautez et tirez. Résultat, le troisième livre des dieux. Pour découvrir enfin la salle secrète, il suffit de se placer juste en face de l'entrée du temple et de diriger le joystick vers le haut. Mais attention, si vous effectuez cette manœuvre avant de posséder les trois livres, la salle disparaîtra à jamais !*

Dans **Mata Hari** *maintenant, allez vers le coffre du haut. Bien entendu, vous aurez forcé tout d'abord la femme à vous donner le code, avant de la tuer... Continuez vers la droite et, devant le coffre, composez le code. Approchez-vous encore du coffre et écoutez... Dès que vous entendez une sonnerie, stop ! Arrêtez tout, déposez un bâton de dynamite et ... sonnez la retraite ! Quand vous verrez que vous allez passer dans l'autre salle, lâchez le joystick. Dès que le bord de l'écran clignote, tribord toute (ça veut dire à droite pour les incultes !). Refaites ensuite le code, dépassez la chaise d'un pas et tirez quelques balles. Approchez-vous à nouveau du coffre et vous aurez la deuxième clef !*

Quelques questions et réponses pour **BAT** *maintenant. On peut trouver Sloane à la salle de jeu entre 13 et 14 heures, et Lydia chez les prostituées entre 1 et 2 heures du matin. Dans le lit, il faut cliquer très vite sur les boutons gauche et droite pour que votre nana soit heureuse...*

A moi maintenant, toujours dans BAT : comment danser avec Lydia, à quel endroit et à quelle heure ? Pour danser avec elle, faut-il déjà l'avoir séduite au lit ? Comment lui parler et enfin comment lui faire comprendre que l'on est fauché, pour qu'elle nous vienne en aide ? Je cherche aussi à entrer chez Crisa Kortakis. Je connais deux numéros de téléphone (55555 et 45662) mais ne leur trouve aucune utilité.

Dernières questions avant de vous laisser, je cherche du temps et des crédits pour **Continental Circus**, *du fuel dans* **Live and Let Die**, *du temps pour* **Crazy Cars II**, *des vies dans* **Dragon Ninja**, *l'invincibilité pour* **Saint Dragon**.

MENTOS

J'ai fini **Indiana Jones** *et peut apporter quelques aides supplémentaires à Julie... Si le maillet ne sert à rien, ne manque pas de t'entraîner à la boxe. La commode d'Henri n'abrite que quelques caleçons. Par contre, la peinture représentant une coupe sera très utile. Dans les catacombes vénitiennes, il faut trouver la plaque d'égouts qui permet d'aller à la terrasse du restaurant. Va voir l'homme qui a une bouteille de vin, dis-lui que le vin de cette année est de piètre qualité... Il te donnera ladite bouteille ! Ensuite, il faut rejoindre l'étendue d'eau qui se trouve dans les catacombes. Débrouille-toi pour remplir la bouteille d'eau, elle te servira pour humidifier la boue qui se trouve sur la torche. Ainsi, tu pourras actionner la torche, ce qui dévoilera un passage secret qui va vers le bas... Plus loin, c'est une échelle qui te permettra de remonter par une dalle mobile mais à sens unique. A bientôt sur le message.*

CEDRIC

Pour **James Pond**, *avec un clavier QWERTY, tapez MR2 (pas de clavier numérique). Par la suite, la plupart des touches auront des fonctions très intéressantes, par exemple X mènera au niveau 2, D ouvrira la porte du niveau, etc.*

Pour **Grand Prix 500 2**, *sélectionnez le championnat et, après la première course, sauvez les données sur un disque. A l'aide d'un éditeur de secteurs, allez à l'offset 30 colonne 5 de cette sauvegarde et entrez le numéro du circuit désiré, sachant que le premier répond au code 00 et le dernier au code 0B.*

Dans **Z-Out**, *durant le jeu, appuyez simultanément (clavier QWERTY) sur :*

– A et K pour être invulnérable ;

– A, 1, 2, 3, 4, 5 et 6 pour choisir le niveau.

En ce qui me concerne, je cherche des vies infinies ou un cheat mode sur **Xenon 2, Swiv** *et* **Gods**.

Merci !

TILTUS

Grâce à Thierry, David et Didier, et avant de faire paraître leur solution complète de **Metal Mutant**, *voici quelques explication en ce qui concerne les vannes à ouvrir et à fermer dans ce jeu, message adressé notamment à Joëlle :*

niveau 3 : vanne (2) vanne (4)
niveau 2 : vanne vanne (1)
niveau 1 : vanne vanne (6)
niveau 0 : vanne (5) vanne (3) barrage

Explication : les joueurs traceront un plan de ces 4 niveaux. Les vannes s'y trouveront alors dans une disposition similaire à ce qui est indiqué plus haut. Il suffira de les actionner dans l'ordre indiqué par les chiffres entre parenthèses. Pour les vannes sans chiffre, il faut bien sûr ne pas y toucher.

CHRISTOPHE

Je trouve toujours plein de trucs super utiles dans le message. Alors aujourd'hui, c'est moi qui vous aide un peu ! Pour tous les passionnés, voici pas moins de cent mots de passe pour tout savoir du jeu **Logical**.

2 THE OTHER SIDE
3 QUADRI QUADRA
4 STONE ROAD
5 NICE COLORS
6 MORE COLORS
7 REAL FUN
8 PINK AND PINK
9 GREEN PATH
10 BAD DIRECTION
11 DONT PANIC
12 COLOR MANIA
13 REFRESHMENT
14 FULL MOON
15 RUNNINGS BALLS
16 GREEN RIVER
17 TWO ISLANDS
18 MORE ISLANDS
19 TIMES CHANGE
20 OTHER THINGS
21 BE HONEST
22 BLUE N VIOLET
23 THREE PATHS
24 DANGEROUS
25 THE WANDERER
26 SECRET CHAMBER
27 FALCONS FIGHT
28 BLUE ANGEL
29 FAR THUNDER
30 A SIMPLE ONE
31 BLUE VELVET
32 PARADISE I
33 CLASSIC ART
34 VENI VIDI VICI
35 WE LIKE IT
36 FOREVER HERE
37 WONDERLAND
38 THE SNARE
39 CURE IT
40 SUN IS SHINING
41 A RAINBOW
42 ARROW ROAD
43 TURNING WHEELS
44 ACCELERATION
45 THE PRESIDENT
46 HE IS MISSING
47 PICKNICK TIME
48 WHO IS CALLING
49 ANCIENT ART
50 SHE IS GONE
51 LOGISTIC 3 QUADRI QUADRA
52 TURNING COLORS
53 PARAMOUNT
54 THE LADDER
55 BACK IN RED
56 TREASURE ROOM
57 DONT WANT THAT
58 THE FREE FALL
59 CORRADO BEACH
60 MORE POPCORN
61 WILD AT HEART
62 THE DARK AGE
63 DIMLIGHTS
64 THE FIFTIES
65 PICTURE OF HER
66 GORDIAN KNOT
67 HIGH SPEED
68 ALEXANDRIA
69 RUNNINGS TEARS
70 HER RAINBOW
71 WALK IN CREAM
72 TOUCH HER
73 SHADOWLAND
74 JACK IN BAG
75 VITAMIN C
76 STUNT BALL
77 MIRRORLAND
78 ACE QUEST
79 BOA BOA BOA
80 DA DA DA
81 HAUNTED HOUSE
82 THE SECRETS
83 SMILING JOKE
84 CHILDREN GO
85 IT IS ATLANTIS
86 ON THE ROAD
87 BLUE IS FIRST
88 WOLFS MOON
89 WILD CHINA
90 ITS LOGICAL
91 SHE COMPARES
92 BIG MOUNTAINS
93 TOMORROW
94 TELEPORTER JAM
95 LEVER SUNLIGHT
96 NEW EXODUS
97 THE PEACEPIPE
98 FINAL SURPRISE
99 WHITE MIAMI
100 THE FINAL CUT

Le dernier code, THE FINAL CUT, donne accès à un éditeur de terrain.

LE SPECTRE

Est-il possible de prendre des objets dans **Murder in Space** *et où se trouvent les dix clefs de* **Castle Master** *? Merci d'avance.*

SUPER CHRIS

Je vous envoie des vies infinies pour **Night Hunter**. *A l'aide d'un éditeur, cherchez la séquence 53 39 00 07 E7 9D 66 98 et remplacez la par 60 04 00 00 00 00 60 98. Pour l'énergie, 4A 79 00 07 E7 A0 6F 00 02 3A devient 33 FC 17 00 00 07 E7 A0 4E 71.*

Pour la transformation, remplacez 53 79 00 07 EA 26 66 00 00 3E par 60 04 00 00 00 00 60 00 00 3E.
Pour Sherlock Holmes STE (Tilt 92) dans ***Rick Dangerous****, tout est question de rapidité.*
Pour ma part, j'aimerais savoir ce que veulent dire les lettres G, P et C dans ***Nitro****.*
Dans ***Player Manager****, pourquoi le pourcentage du comité baisse t-il, même si je gagne tous les matchs et que je suis premier ? Merci d'avance.*

ANONYME

En réponse à Jean Bernard (Tilt 92), tape HELP pour obtenir de l'aide sur ***Blood Money****. Pour* ***New Zealand Story****, tape sans espace MOTHERFUCKENKIWIBASTARD.*
Pour Erick et le coffre derrière le rideau dans ***Dungeon Master*** *niveau 2, fais le tour et tape dans la porte pour la casser. Enfin, pour tous les fans de* ***Dungeon Master****, voici un truc génial. Editez Dungeon.dat et, à chacune de ces cinq adresses, 01 24 01 30, 03 00 02 21, 02 1C 02 1C, 04 2C 03 08 et 04 04 01 3C, écrivez à la suite (le signe – signifie qu'il faut passer cet octet sans y toucher) AA 22 AA 22 AA 22 – – – 32 AD 99 – 32 AC 99. Baladez vous ensuite dans le hall : vous verrez que Tiggy, Stam, Gando, Linflas et Iaido sont hyper-puissants !*
Dans ***Chase HQ****, des vies infinies ? Recherchez 53 39 00 01 B6 E0 et remplacez par 4E 71 4E 71 4E 71. Quoi ? Vous voulez aussi des turbos infinis ? Bon, OK, modifiez alors la chaîne 53 79 00 00 39 F0 en 4E 71 4E 71 4E 71. A bientôt pour d'autres astuces.*

TILTUS

Grâce à Jerôme de Montdidier, voici qui devrait aider Player Man à vaincre ***Die Hard*** *sur PC. Lorsque tu reviens sur le toit pour la deuxième fois et que l'hélico te tire dessus (c'est le FBI, mais ils ne savent pas que tu es avec eux !), il faut bien sûr éviter les balles, mais aussi traverser la piste d'atterrissage vers le bâtiment qui se trouve en face, et foncer vers la porte. Prends l'escalier. Sur le toit numéro 2, tu découvres les cadavres des terroristes. Pivote sur la droite, avance puis tourne encore à droite et cours au plus vite vers le carré rouge qui se trouve sur ta gauche. Ce sont des câbles. Là, tu dois sauter, avant que le toit n'explose. Tu passeras finalement à travers une fenêtre et arriveras dans une autre pièce. Tu passes la porte, tu avances et évites les obstacles en faisant des roulades. Prépare donc tes armes (revolver et Uzi) et entre dans la pièce. C'est Hans lui même qui s'y trouve. Il te tire dessus mais, bien plus grave encore, il tient ta femme en joue ! Là, il faut s'approcher en évitant les balles, mais surtout sans tirer. Tout proche de l'adversaire, tu attendras que ta femme s'écarte légèrement de Hans pour tirer sur lui et le jeter à travers la fenêtre. Oui, c'est hard, mais c'est la bonne solution. Bon courage !*

STEPHANE

Dans ***Countdown****, après être sorti de la clinique, je n'arrive pas à trouver d'autres destinations que les trois suivantes : chez moi, chez Mc Bain et au Caire où un tueur m'assassine... Comment se débarrasser de ce dernier homme et où aller ? J'aimerais aussi savoir à quoi servent les objets que je possède, à savoir le cintre, le sac, la lampe de poche, les explosifs, la bouteille de vin, la boîte à outils, la batterie rechargeable, le dossier « E » et la note de Mc Bain. Help me, merci d'avance.*

JOHN MICHAEL

Pour Christopher dans ***Chaos****, le diamant orange sert à refermer la trappe qui se trouve derrière un faux mur, à proximité de l'endroit où tu as tué un serpent volant. La trappe ne se referme que si tu mets ce diamant dans ton inventaire. Plus loin, tu trouveras deux interrupteurs qui te permettront de te frayer un passage jusqu'aux escaliers qui mènent à la salle des corbums. Salut !*

YAN SOLO

Si quelqu'un se souvient de ***Mach 3****, un très ancien titre, qu'il veuille bien me donner des vies infinies. J'en cherche aussi pour* ***New Zealand Story*** *et* ***Badlands****. Merci.*

NICOLAS

Dans ***Alex Kidd in the Miracle World****, j'arrive dans une salle jaune contenant des plaques avec des dessins. Si je marche dessus, un fantôme apparaît... Que faire ? Où se trouve le parchemin ? Merci d'avance.*

STEACK MAN

Je recherche des vies infinies dans ***Strider II****, sans utilisation d'un éditeur de secteurs SVP. Faites vite, il y va de ma santé !*
Dans ***Zak****, Control G permet sur ST de repeindre les tableaux, Shift G permet de griller les étapes... Il suffit d'indiquer le numéro de la salle désiré, de 1 à 54. Tchao.*

CLL

Dans ***Captive****, je cherche l'utilité des map basic. Comment se repérer avec l'optic type III ou IV ? Comment recharger notre Power ? Sur la lune Pelphi, je trouve dans le donjon une ouverture dans le mur, derrière laquelle se trouvent des ennemis. Comment y entrer ? A quoi servent les manettes rouges et combien y en a-t-il ? Impossible aussi d'utiliser les armes que j'achète chez le marchand, sauf les « balls ». Comment fait-on fonctionner la caméra du cinquième écran TV et y a t-il des prises d'électricité comme on en trouve dans Butre ? Merci à tous pour répondre à ces nombreuses questions.*
PS : Toutes les bidouilles concernant ***Populous*** *et* ***Hard Drivin'*** *seront les bien venues. A plus.*

TURBO ST

Je tourne en rond dans ***The Immortal****. Comment faire pour se relever lorsque l'on tombe dans une trappe ? Dans* ***Ultima****, comment ouvrir les portes entourées de bleu ? Il me faudrait aussi argent et bateau. Dans le phare au sud-ouest, que répondre à l'homme qui me demande « Quelles sont les trois lettres suivantes ? »*
Dans ***Maniac Mansion*** *maintenant, où sont les fils cassés et comment les réparer ? Merci à tous ceux qui répondront à ce message.*

THOR

Dans ***Super Off Road****, pour avoir des crédits infinis, appuyez sur les deux boutons de la souris et celui du joystick pendant le chargement.*
Dans ***BRAT****, entrez le code NAGAITSU dans le menu « whisper a secret« : vous changerez de niveau très rapidement.*
Dans ***Time Race****, voici quelques codes :*
niveau 5 → BBRE CVTY
niveau 10 → TKIP DRUN
niveau 13 → NXTH FRUX
niveau 14 → THIL SDON CHIL
Dans ***Gremlins II****, pour avoir des vies illimitées, tapez SINATRA dans les high scores. A bientôt.*

BUCK ROGERS

Voici quelques indices pour Castor Loufoque et tous les passionnés de ***BAT****. Lorsque Merigo est mort, vous pourrez vous aventurer dans les souterrains qui gardent un précieux secret. Quand Sloane et Lydia seront en votre compagnie, épuisez tous les crédits de votre carte et rendez-vous au sas nord. L'accès au hangar des drags vous sera donné. Bien sûr, le loueur d'engin vous interdira de piloter (pas d'argent). Mais c'est là que Lydia se proposera de vous aider, c'est à dire de vous mettre en rapport avec le gouverneur de Selenia, Crisa Kortakis, qui renflouera vos caisses. Grâce à cette nouvelle relation, le pilotage d'un drag est désormais chose possible. En survolant le désert, on trouve trois forteresses volantes disséminées aux alentours du dôme. Vrangor se cache dans l'une d'elles. Pour y pénétrer, il faut l'immobiliser et l'accoster. Une fois à l'intérieur, vous pourrez entrer un code et peut-être découvrir celui qui est la cause de tous vos problèmes. Ce code se trouve dans le sas nord de Terrapolis. Sachez enfin qu'il vous faut une carte « accès technicien » pour y pénétrer. Pour ma part, je lance un appel pour vaincre* ***Explora II****. Grâce à l'aide de Wolverine, j'ai progressé... Malheureusement, je suis à nouveau bloqué à l'époque 7, là où la tempête se lève et m'engloutit. Que faut-il faire après avoir passé Tyrésias ? Existe-il de la cire pour se boucher les oreilles et, si oui, où se trouve-t-elle ? Salut à tous les lecteurs de Tilt et plus spécialement à Wolverine. A bientôt.*

NICOLASTARICIEN

Quelques astuces pour les fanas du joystick... Dans ***Goldrunner****, à la page de présentation, tapez F2 et vous serez intouchables par les missiles envoyés par l'ennemi.*
Dans ***Ikari Warrior****, quand vous avez fait un score important, entrez comme nom « FREERIDE ».*
Dans ***Strider****, dès que commence la partie, mettre le jeu en pause et appuyez sur shift et 1 une bonne dizaine de fois. Ensuite, vous utiliserez les touches F1, F2, F3, F4, 1, 2, 3, 4 et 5.*
Pour ma part, je cherche de l'aide pour ***Ghouls'n' Ghosts*** *(je me fais systématiquement tuer par les cochons armés de tridents). Merci aussi pour vos aide sur* ***Dynasty Wars, Sorcerer Lord, Chaos Strikes Back*** *et* ***Tetris****. Enfin, dans* ***Turbo Cup****, impossible de faire moins que le temps de qualification. A bientôt j'espère !*

MALIBU

Pour Emalik qui lutte dans ***Dragon Flight****, il est facile de rentrer en contact avec la reine des lutins, le roi des nains ou le vizir... Il suffit de donner une bouteille d'alcool aux gardes. J'aimerais quant à moi connaître les noms des différents donjons, ainsi que le moyen de détruire les statues et les gardiens de cristal. Dernière question, comment entrer en contact avec Netaldur dans le jardin aquatique de Triolan ? Merci à tous.*

NICOLAS

Dans ***Lord of the Ring****, à quoi sert la « black key« ? Dans* ***Budokan****, comment battre la femme ninja ? Enfin, dans* ***Wing Commander****, peut-on avoir du « blaster » infini ? Un grand merci.*

TCB

Dans ***Metal Mutant****, impossible de tuer Pol4. Pourtant, j'ai la bulle protectrice... Merci d'avance.*

message in a bottle

MAX

En réponse à Olivier et à tous les aventuriers de ***King Quest 5****, voici quelques éléments de solution :*
La pièce d'or : elle se trouve dans le désert, à l'intérieur du temple ouvert grâce au bâton.
La sorcière de la Dark Forest : elle ne pourra rien contre vous si vous possédez l'amulette donnée par madame Mushka (donnez la pièce d'or au tzigane).
Le sac d'émeraude : on le trouve dans le château de la sorcière, dans un tiroir.
La clef qui ouvre le coffret de l'arbre est dans la lampe, toujours dans le même château.
Le tambourin : il se trouve dans le tableau des bohémiens. C'est lui qui vous permettra d'effrayer le serpent. Bon courage !

CAMISOLOIDE

J'ai un problème concernant ***Dragons of Flame*** *sur ST. Celui qui pourra répondre au questions suivantes est le bienvenu... Comment entrer dans le château de Pax Tharkas ? Où trouver la corde magique ? Mis à part les sortilèges, quelle est l'utilité de Gilthanas et comment utiliser sa grande connaissance des endroits secrets des anciens ? Merci d'avance.*

ROY

Voici quelques codes pour ***Flood*** *: VINE, JOUX, REED, HEAD, TRAP, JIND et le niveau 42 avec MEEK !*
Pour ***Pipe Mania****, essayez HAHA, GRIN, REAF, SEED et REAP.*
Dans ***Car Vup****, tapez PUSSYCAT au tableau des scores.*
Je cherche quant à moi des trucs pour ***Lotus Turbo Esprit, Enchanted Land****, les codes de* ***Jumping Jack Son****. Tchao !*

MASON POWERS

Comment trouver le boss de la fin du niveau 3 dans la version PC de ***Tortues Ninja*** *? Merci.*

MAX

Pour le Tilté du Cosmos et grand guerrier de ***Captive****, voici quelques indications envoyées par Franck pour la planète Butre. Dès que tu as passé le sas d'entrée, recharge les quatre droids à l'aide de la prise d'énergie (3 points) et place-toi ensuite en face du mur mobile (roulettes visibles à la base). Click le bouton droit sur la flèche « avancer » et le mur se déplacera. Bye !*

LE TILTE DU COSMOS

Salut aux grands joueurs de ST et Amiga. J'ai vraiment besoin de votre aide dans ***Murder in Space****. Je n'arrive pas en effet à me servir du bras manipulateur et ne sais pas non plus comment sauver Schmidt de l'empoisonnement. Qui me donnera également le moyen de me servir de la trousse d'urgence ? Les insectes sont-ils vraiment inoffensifs ? Encore quelques questions SVP... Quels sont les codes de Boronova et de Connely (je n'arrive pas à résoudre leurs énigmes) et comment réveiller Alvisi. Enfin, que fait le fusible dans la poche de Connely ? Ce jeu est vraiment difficile. A la fin de la partie, tout le monde meurt... N'y aurait-il pas d'assassin ? Merci d'avance.*

WILD

Salut les Tiltmen et women ! Je vous lance un appel désespéré du fin fond de mon salon... En effet, je me suis lancé dans ce merveilleux jeu de rôle qu'est ***Ultima 4****, il y a de cela trois ans déjà. Je possède toutes les pierres mais je ne sais pas m'en servir dans les chapelles. Je suis un avatar. J'ai aussi le cierge, le gouvernail magique, la corne, le livre et le crane que je n'arrive pas à détruire. En ce qui concerne le gouffre, je me place dessus mais n'arrive pas à y pénétrer ! Après avoir prié tous les dieux que je connais, puisse un avatar envoyer au Message le mode d'emploi des pierres, la soluce pour détruire le crâne et entrer dans le gouffre. Merci à tous et à bientôt.*

TETE BRULEE

Pour Les Brailes (Tilt 93), dans ***Italy 90****, pour choisir les touches, il faut faire 4 (set preference), 3 (define control) et 3 (define keys).*
Pour Hakim (Tilt 93) dans ***Indiana Jones****, avant de partir pour le château, il te faut trouver le cercueil du croisé. Ensuite, tu remontes et tu retournes sur la terrasse... Pour Ben maintenant, envoie l'ordre « donner sanglier chien ». Il faut pointer la tête du chien, prendre la coupe, le remplir de vin et la donner au gros soldat du deuxième étage.*
Pour ma part, dans Indy, où trouve-t-on le manuel de pilotage et faut-il monter dans le dirigeable ? Merci d'avance.

BARBE NOIRE

Ceci est ma première lettre au message (Bienvenu ! Signé Tiltus). Voici quelques aides pour ***Prince of Percia****. Pour pouvoir accéder à tous les niveaux du jeu, il suffit de modifier le cinquième octet du fichier prince.sav. Remplacez cet octet par ALT 3 pour le niveau 3, ALT 4 pour le niveau 4, etc. jusqu'à Alt 12 pour le niveau 12. Attention, pour le niveau 13, c'est Alt 14. Tchao !*

JIMMY JEFF

Pour ***Danger Robot*** *et le mammouth de* ***Chuck Rock****, il faut ramasser la pierre et se mettre à l'abri en montant sur la plate-forme. Jette le rocher sur l'animal et répète cette manœuvre plusieurs fois. Tchao !*

AJT

Pour tous les fanas de Megadrive, voila quelques tips savants. Sur ***Sagaïa*** *(alias* ***Darius II****), pressez douze fois le bouton C pendant la présentation pour obtenir un mode spécial. Pour un « free play », il faut presser, toujours à la présentation, B, B, B, C, A, A, A, B, B, C, C, C. Pour choisir son stage, faire C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C. Enfin, tapez ZTT à la place de votre nom pour entendre la bande son. A plus.*

SUPERMAN

Pour Loic STE, si tu veux tuer le dragon du dernier tableau de ***Super Wonderboy****, il faut que tu gardes avec toi sept à huit objets magiques (bombes, tornades, etc.) et que tu les lui lances.*
Je voudrais quant à moi connaître l'endroit où l'on ouvre les pièces secrètes de ***Prehistorik.*** *Merci et à bientôt !*

TILTUS

Pour Jimmy Jeff et la tornade de ***Loom****, il suffit de faire à l'envers le sort que t'apprend la tornade elle-même quand tu l'approches, c'est-à-dire « allumer ». La solution complète de Loom est parue dans Tilt 90. Bonne chance.*

SHARRA DE FIONAVAR

Pour Wolverine qui se bat dans ***Explora****, pour connaître la direction à prendre à partir du petit temple, donne le collier de perle rouge (trouvé dans un tronc d'arbre creux un peu plus à l'est de la machine) à l'aztèque silencieux. Celui-ci tracera sur le sable de petites flèches. Tu auras surement besoin de recommencer plusieurs fois le parcours car il faut être rapide et arriver au temple avant 13 heures. Là, utilise les gants sur le buisson, mets la bague du pharaon dans la fente et attends 13 heures pile. Ensuite, monte l'escalier, ouvre le coffre, prends la carte et tu n'auras plus qu'à refaire tout le chemin en sens inverse.*
Je rappelle à Stephane (Tilt 93) que les notes jouées sur les crânes sont différentes à chaque fois. Tu dois lire le journal du Graal pour les connaître.
Pour ma part, dans ***Indy****, j'ai été un petit peu désappointée en trouvant les tiroirs du colonel... vides ! Tout ce qu'il y a à prendre, c'est le trophée. Comment me débarrasser de l'abruti musclé qui garde la prison de Henry Jones ? A quoi sert l'argent et existe-t-il une combinaison de dialogue ou un objet à donner pour ne plus butter sur les deux premiers gardes du troisième étage ?*
Dans ***Les portes du temps****, à quoi sert la massue en fer que j'ai trouvé sous la cheminée en Ecosse ? Comment ne pas se faire décapiter par le samouraï du japon ?*
Dans ***King Quest IV*** *maintenant, comment passer les arbres humains ? Comment entrer chez l'ogre ? Le grand rocher qui se trouve au milieu de la clairière est-il important ? Dans la bouche de la baleine, quel est l'ordre exacte qu'il faut taper ? Aidez moi ou je vais devenir folle !*

TILTUS

Pour Stéphanie, voilà qui t'aidera sans doute dans tes multiples aventures.
Pour ***Police Quest****, il faut demander à la jeune Marie enfermé en prison « help with the hotel operation ». Si cette phrase ne fonctionne pas, prends bien note de ce que dit Morgan dans son bureau...*
Pour ***Larry II****, les guêpes mortelles ne tenteront rien contre toi si tu rampes sous l'arbre qu'elles habitent.*

ADVENTMAN

Dans ***Rise of The Dragon****, que faut-il faire chez Johnny Qwong ? Dans les égouts, je me fais électrocuter à chaque tentative ! Dans* ***King Quest****, comment passer les montagnes. J'ai le traîneau mais où trouver une corde ? Que faire dans la taverne et peut-on ouvrir la porte qui se trouve sur le côté ? Un petit renseignement en échange, pour sortir de la forêt, il faut déposer du miel où se trouvent les yeux puis laisser les trois diamants sur le miel. Merci à tous.*

STONEHENGE

Pour les Casse Pieds qui luttent dans ***Captive****, utiliser une arme est très facile. Il suffit de la placer dans la main, puis d'appuyer le bouton droit pour s'en servir. Mais attention, il faut pour cela avoir un niveau d'expérience suffisant...*
Pour Amisteph, dans ***Great Courts II****, il faut que tu places ton joueur en mode « character » lors de sa création. A mon tour, dans Captive, comment aller chez le marchand et regagner de l'énergie ? Merci d'avance.*

SUPERJOY

Pour ***Skweek****, sur ST, il suffit d'appuyer sur enter lors de l'affichage du niveau pour avoir des vies supplémentaires. Ensuite, la touche « + » suivi du numéro du nombre de niveaux sautés fonctionne aussi.*
Pour ma part, dans ***Explora II,*** *Thyrisia souhaite boire du sang... Mais où trouver ce délicieux breuvage ? Merci.*

AMIE LE PRO.

OFFRE SPECIALE RENTREE !
POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR *
- 10% SUR LOGICIELS ET PÉRIPHÉRIQUES *

*offre valable pour les achats payés comptant et groupés le même jour.

POUR BIEN DÉMARRER EN INFORMATIQUE !

*** DISQUETTES 3"1/2 DF-DD**
Par 100 : **3 F** l'unité. Par 50 : **3,50 F** l'unité.
Par 10 : **4 F** l'unité

*** EXTENSION MEMOIRE 512 Ko**
Atari : **250 F**
Amiga : Sans horloge : **340 F**
Avec horloge : **390 F**

*** LECTEUR EXTERNE**
Amiga ou Atari : 3"1/2 : **550 F**
5"1/2 : **990 F**

*** TRACK BALL**
Amiga ou Atari : **390 F**
Plus rapide, précis et pratique que la souris !

*** LOGICIEL DUPLIQUEUR**
Logiciel AMIGA X COPY : **340 F**

PERIPHERIQUES AMIGA

DISQUES DURS A 2000
45 Mo 3.290 F
52 Mo 3.790 F
105 Mo 5.690 F

DISQUES DURS A 500
45 Mo 3.990 F
52 Mo 4.490 F
105 Mo 6.390 F

MONITEURS
Moniteur Couleur 1083 S 2.290 F
Moniteur Couleur 1084 S 2.490 F

EMULATEUR A 500
AT ONCE 1.990 F
POWER PC 2.390 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 500
0 Mo à 6 Mo
0 Mo 990 F
2 Mo 1.900 F
4 Mo 2.600 F
6 Mo 4.900 F

EXTENSIONS MEMOIRE A 2000
0 Mo à 8 Mo
0 Mo 990 F
2 Mo 1.690 F
4 Mo 2.390 F
6 Mo 3.290 F

PERIPHERIQUES ATARI

DISQUES DURS
20 Mo 2.990 F
40 Mo 3.990 F
52 Mo 4.990 F
80Mo 5.990 F

EXTENSIONS MEMOIRE STE
+512 Ko 250 F
+1 Mo 700 F
+2 Mo 1.500 F
+4 Mo 2.200 F

MONITEURS
SM 124 1.100 F
SC 1435 2.290 F
MULTISYNC 3.990 F

SCANNERS
A Main GOLDEN IMAGE 1.990 F
A Plat PRINT TECHNIQUE 4.990 F

SOURIS
CHIC MOUSE 170 F
GOLDEN IMAGE 490 F
TRACK BALL 390 F

EMULATEURS
MAC SPECTRE GCR 3.790 F
PC: Super Chargeur 2.890 F
AT: ONCE PLUS 2.190 F (NF)

AMIGA 500

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
AMIGA 500	2.790 F	4.490 F
AMIGA 500 + Ext. 512 Ko	2.990 F	4.690 F

AMIGA 500 + (NOUVEAU)

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
AMIGA 500 +	2.990 F	4.990 F
AMIGA 500 + + Ext. 1Mo	NC	NC

AMIGA 2000

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
AMIGA 2000	5.290 F	6.990 F
AMIGA 2000 + Ext. 2Mo	6.690 F	8.390 F

ATARI 520 STE

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
ATARI 520 STE	2.490 F	4.690 F
ATARI 520 STE + Ext. à 1Mo	2.690 F	4.890 F

ATARI 1040 STE

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Coul.
ATARI 1040 STE	3.290 F	5.490 F
ATARI 1040 STE + Ext. à 2Mo	3.540 F	5.740 F

ATARI MEGA STE 2

	Sans Moniteur	Avec Moniteur Mono
ATARI MEGA STE 2	6.490 F	7.490 F
ATARI MEGA STE 2 + Ext. à 4Mo	6.990 F	7.990 F

LES "PLUS" d'AMIE

REMISE 2% pour paiement comptant
GARANTIE 2 ans (uniquement sur l'unité centrale)
CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
REPRISE Votre viel ordinateur ATARI ou AMIGA

repris à 50% de sa valeur**

REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

*Après acceptation du dossier
**Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

POUR COMMANDER 43.57.48.20
TÉLÉCOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE OCCASION	13, passage du jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

CDTV (NOUVEAU)

AMIGA 500 + LECTEUR CD ROM
Avec softs :
CODE DE LA ROUTE - MUSIC MAKER
SIM CITY - LTV ENGLISH - MIND RUN

6.990 F

CONSOLES

SEGA MEGADRIVE 1.090 F
+ 1 JEU 1.190 F

SEGA GAME GEAR 1.190 F
+ 1 JEU 1.290 F

ATARI LYNX 790 F
+ 1 JEU 890 F

AVA *la star du PC... à prix cadeau !*

Configuration de base

- 1 Mo de RAM extensible
- Disque dur 40 Mo
- Boitier AT Baby ou MiniTower avec alimentation 200W
- Lecteur 5"1/4 ou 3"1/2
- Contrôleur FDD/HDD
- Sortie série et parallèle + Joystick
- Clavier 102 touches
- Carte graphique

MODELE	Sans Moniteur	Avec Monit. Mono VGA	Avec Monit. Coul. VGA
AVA 2012 AT286 à 12 MHz	5.350 F	6.000 F	7.500 F
AVA 3016 AT80386SX à16MHz	6.950 F	8.000 F	9.200 F
AVA 3025 AT386 à 25MHz	8.450 F	9.500 F	10.700 F
AVA 3033 AT80386 à 33MHz	9.930 F	10.900 F	12.200 F

POUR TOUT ACHAT D'UN AVA 50% DE REMISE SUR LES CARTES SONORES

CARTES SONORES
ADLIB 1.450 F
SOUND BLASTER 1.690 F
SOUND BLASTER PRO 2.450 F
MIDI BOX + SEQUENCEUR 990 F

JOYSTICKS
SPEED KING 160 F
WARRIOR 150 F
MAGIC 202 150 F
CARTE DOUBLE 160 F

A RETOURNER A: AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TEL
MON ORDINATEUR
(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 60 F/ TRANSPORTEUR 100 F Par colis/ C.R 80 F TOTAL
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE ❑ CARTE CLUB AMIE
|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE SIGNATURE

REMISE NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. OFFRES VALABLES JUSQU'AU 31 Octobre 1991

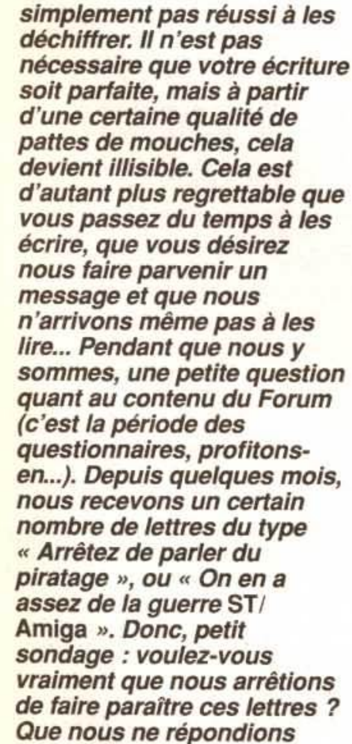
SCOR - TILT 10-91-RC 86

Amiga, CDI & Co

Ma lettre se compose de plusieurs questions que voici :
1) Que sont les scrollings parallaxes et différentiels, les animations et jeux en temps réel ?
2) A combien de Mips tourne l'*A500* à 8 MHz ? (si jamais c'est chiffrable, vu que ça doit être bien bas !) L'*A3000* à 50 MHz ? Le *386* à 33 MHz ? Le *486* à 50 MHz ?
3) Le CDI existera-t-il avec un microprocesseur 68030, voir 68040 ? Si oui, sera-t-il compatible avec le CDI Magnavox à base de 68000 ?
4) Est-il prévu un périphérique pour transformer la *Super Famicom* en CDI (vu que les CD-ROM *Super Famicom* sont compatibles CDI) ?
5) La vitesse d'horloge de la *Megadrive* ainsi que son mode graphique seront-ils modifiés avec l'ajout du CD-ROM et de ses composants internes ?
6) Les disques CD-ROM et CDI sont-ils vraiment incopiables, même avec du gros matériel ?

Un vacancier

■ *1) Un scrolling en parallaxe (synonyme de différentiel) est une technique qui fait défiler (scroller !) plusieurs plans à des vitesses différentes. Cela donne une impression de profondeur, de relief. On parle d'animations en temps réel quand elles reproduisent la vitesse « réelle ». Une course de voiture ou un simulateur de vol sont de ce type. Le terme de jeu en temps réel s'applique surtout aux jeux de rôle ou d'aventure. Le temps de ces jeux s'écoule, même si vous n'agissez pas. L'exemple en est* Dungeon Master. *Attention, cela s'applique même si le temps du jeu est subjectif (c'est-à-dire accéléré ou ralenti par rapport à la réalité...).* Ultima VI, *par exemple, n'est pas en temps réel : lorsque vous faites une action, le jeu attend que vous ayez terminé.*
2) Je ne connais pas la vitesse en Mips de ces machines, mais c'est relativement peu indicatif. Le 68000 à 8 MHz est légèrement plus rapide qu'un 80286 à la même vitesse et plus lent qu'un 386 à 33 MHz ! Cela ne veut absolument pas dire que les animations seront plus lentes (c'est plutôt le contraire !). Les coprocesseurs, la gestion de la mémoire et bien d'autres choses entrent en ligne de compte.
3) Il est très probable que des versions 68030 et plus du CDI Magnavox (alias Philips en Europe) apparaîtront. Ils seront de toute façon compatibles.
4) La compatibilité « High Sierra » dont se targuent la plupart des CD actuels est ce que l'on peut appeler une belle « arnaque ». Elle correspond à des spécifications techniques, pas au contenu des disques, et ne veut absolument pas dire que les disques CD peuvent être utilisés sur des machines différentes. Donc, pas de compatibilité entre le CD-I et le CD-SF...
5) Les spécifications du CD-MD laissent prévoir une amélioration sensible des performances de la MD. Cela étant, il reste à voir ce que ces améliorations donneront dans la réalité. Somme toute, il ne s'agit que d'un accessoire ajouté, qui communique par un bus, et qui a donc ses limitations. Wait and see...
6) Il n'y a actuellement aucune raison pour que ces disques soient « incopiables », pour peu que l'on possède le matériel adéquat. En revanche, si des copies commencent à circuler, les protections suivront.



Nous nous permettons de faire une petite suggestion. Il nous a fallu ce mois-ci écarter plusieurs lettres qui paraissaient intéressantes pour la simple raison qu'elles étaient illisibles. Nous n'avons tout simplement pas réussi à les déchiffrer. Il n'est pas nécessaire que votre écriture soit parfaite, mais à partir d'une certaine qualité de pattes de mouches, cela devient illisible. Cela est d'autant plus regrettable que vous passez du temps à les écrire, que vous désirez nous faire parvenir un message et que nous n'arrivons même pas à les lire... Pendant que nous y sommes, une petite question quant au contenu du Forum (c'est la période des questionnaires, profitons-en...). Depuis quelques mois, nous recevons un certain nombre de lettres du type « Arrêtez de parler du piratage », ou « On en a assez de la guerre **ST/ Amiga** ***». Donc, petit sondage : voulez-vous vraiment que nous arrêtions de faire paraître ces lettres ? Que nous ne répondions plus qu'aux questions techniques ? C'est votre rubrique, à vous de décider.***

Amiga

Je possède un *Amiga 500* depuis environ deux ans. En ce temps-là, j'étais un petit pirate et j'avais toutes les nouveautés, puis j'ai commencé à lire votre revue qui m'a tout de suite passionné. J'ai lu les articles sur le piratage et, petit à petit, j'ai pris conscience de ce que je faisais. J'ai acheté un jeu, *Drakkhen*, que j'ai trouvé complètement nul, et voilà 80 francs suisses (320 FF) balancés par la fenêtre. Dire que j'aurais pu l'avoir pour rien ! Mais cela ne m'a pas découragé, et je vais en racheter.
Mis à part cela, j'ai pas mal de questions à vous poser :
1) Je sais que le processeur de mon *Amiga* est un Motorola 68000. Mais d'où vient ce chiffre ?
2) Avec quels logiciels peut-on programmer en Assembleur ? Est-ce un langage dur à apprendre (par rapport à l'Amiga-Basic) ?
3) Un *286* à 16 MHz est-il plus rapide qu'un *386* à 10 MHz ?
4) Quand verra-t-on des jeux qui tirent parti des énormes capacités de l'*Amiga* ? Je suis prêt à parier que l'*Amiga* est équivalent ou supérieur aux consoles 16 bits ! Il suffirait que les éditeurs laissent aux programmeurs le temps de finir leurs jeux.
5) A quand un dossier sur vous et sur la façon dont vous faites notre journal favori ?

Un fidèle lecteur

■ *Désolé que* Drakkhen *ne t'aie pas plu... Pour répondre à tes questions :*
1) Pourquoi 68000 ? Ma foi, je n'en ai aucune idée. Pas plus d'ailleurs du pourquoi de la Renault 19, etc. Je suppose que les cinq chiffres veulent montrer une évolution sensible par rapport aux microprocesseurs à quatre chiffres (6502...). Pour le reste, mystère !
2) L'Assembleur (aussi appelé langage d'assemblage) se programme avec des assembleurs (aussi appelés compilateurs assembleurs...). Je ne connais pas les noms, mais Juju doit en avoir parlé dans la rubrique Sésame. Sans être aussi simple que le Basic, l'Assembleur n'est pas difficile à apprendre en lui-même. Tout au plus nécessite-t-il une certaine rigueur, la programmation structurée n'étant pas son fort. En revanche, une bonne connaissance de la machine et du processeur est indispensable, puisque ce langage fait appel à leurs spécificités. C'est pour cela qu'un Assembleur sur Amiga *se programmera différemment qu'un Assembleur sur* ST, *et qu'il sera encore beaucoup plus éloigné d'un Assembleur sur* PC.
3) N'ayant jamais vu de 386 *à 10 MHz, je vais prendre comme exemple un* 286 *à 20 MHz et un* 386sx *à 16 MHz. Lequel est le plus rapide ? Ça dépend ! En théorie, le* 286 *tourne plus vite. Mais en pratique, les programmes fonctionneront plus rapidement sur* 386sx. *Cela est dû à la conformation interne des processeurs. Le* 386 *exécute un certain nombre d'instructions en moins de cycles que le* 286. *Le processeur est « cadencé » à n MHz, ce qui divise le temps en n millions de cycles par seconde. Chaque instruction (ajouter truc à machin, déplacer bidule vers...) prend un certain nombre de cycles et, par exemple, le* 386 *en utilise 2 pour ajouter (ADD) alors que le* 286 *en*

prend 3, le 8086, *4 et le* 486 *un seul. Pour multiplier (MUL), les cycles utilisés sont :* 8088 = *70 cycles,* 286 = *13,* 386 = *9 et* 486 = *13. Cette explication est approximative (la taille et la vitesse du bus de données entrent aussi largement en compte), mais correspond en gros à la réalité.*
4) On peut poser la même question en ce qui concerne les autres micros. Je trouve même que l'Amiga est l'un des rares micros à disposer de jeux tirant correctement parti de ses capacités. Car, somme toute, Beast *ou* Immortal *valent largement les jeux sur console (hormis la* Neo Geo*) ! Pour ce qui est des éditeurs, et particulièrement des éditeurs européens, ils montrent un manque de prévision à moyen et à long terme. Cela est dû principalement à des questions d'argent...*
5) Nous n'avons rien de tel de prévu, mais pourquoi pas ?

Pin's

Avez-vous un pin's *Tilt* ? Quel est son prix ? **M. Gibault**

■ *Nous en avons effectivement un, mais il est épuisé. Il devrait être réédité, mais aucune date n'a été communiquée à la rédaction.*

Musical

Possesseur d'un *PC 386* VGA, j'envisage d'acquérir une carte son. Entre AdLib, Sound Blaster et Roland, laquelle conviendrait le mieux (la Sound Blaster me paraît mieux équipée : port joystick, cordon chaîne hi-fi) ? A ma connaissance, l'*Amiga* ne possède que 4 voies, le *STE* 3 voies, et la Sound Blaster 11 voies FM. Les musiques seront-elles meilleures que sur 16 bits ? Et pour finir, une baisse des prix pour les cartes sonores avait été annoncée dans vos rubriques, qu'en est-il ? Le prix est resté le même.
Anonyme musical

■ *La Sound Blaster et la AdLib sont assez similaires. La Soundblaster dispose en plus d'un canal réservé aux voix digitalisées, d'une prise joystick et de quelques accessoires. Elle est un peu plus chère. La Roland MT 32 est un matériel presque professionnel. Comme son nom l'indique, elle propose 32 voies, et est sensiblement plus chère (d'autant plus qu'elle n'est à ma connaissance pas distribuée officiellement en France). Peu de programmes utilisent ses spécificités. Toutes ces cartes sont annoncées comme compatibles AdLib, qui est le standard. Le son obtenu est meilleur sur* PC *avec une carte sonore que sur* Amiga *ou* ST. *En revanche, il est nécessaire d'acheter la carte, ce qui fait au minimum 1 000 F à ajouter au prix de la machine... Pour ce qui est des prix, ce sont les éditeurs qui les font...*

La fin d'un monde

Une lettre pour faire part d'une idée qui me trottait depuis bien longtemps dans la tête et que je me décide enfin à coucher sur le papier. Voilà. Nous savons tous que l'informatique avance très vite. De nouvelles machines apparaissent, rendant obsolètes les précédentes. D'un autre côté, les programmes sont de plus en plus performants. Bien entendu, ce phénomène de progression et d'amélioration devrait nous satisfaire. Mais nos comptes en banque, déjà rudement sollicités par les nécessités diverses de la vie, ont du mal à s'adapter à cette course infinie à la consommation que suscite l'attrait des nouveautés.
Moi-même possesseur depuis trois ans d'un *520 STF*, puis d'un *Mega ST1* (pas même *STE* !) et d'une bonne cinquantaine de logiciels divers, je ne peux me résoudre à m'endetter pour m'offrir le *TT* ou l'*Amiga 3000*, qui ne cessent de me faire rêver. Et pourtant, je lis de plus en plus fréquemment que les *ST* sont des machines condamnées, que les éditeurs de jeux vont incessamment arrêter d'adapter sur *ST* les jeux qu'ils produisent. Et je vois bien moi-même, en feuilletant les revues, en me promenant dans les magasins spécialisés, que ma machine est maintenant désuète, que ses graphismes sont bien primaires et qu'elle est moins douée pour l'animation que nombre de ses concurrents actuels.
Mais je tiens à mon *ST*. J'ai vécu avec lui de longues et nombreuses heures à me distraire et à travailler. Son clavier pour le traitement de texte, que je pratique presque chaque jour ; son écran monochrome est absolument parfait. En outre, il est encore en très bon état. Alors, voici ma question : faut-il, en bref, se résoudre à participer à la course aux nouveautés ? Mais je peux poser ma question en d'autres termes : est-ce qu'il existe des raisons véritables pour conserver, contre vents et marées, son ordinateur au-delà de la durée de son existence médiatique ?
Je peux à présent en venir à ce qui formait mon idée. Je souhaiterais que toi, très cher *Tilt*, que je lis depuis si longtemps, tu publies un grand dossier consacré à ce problème épineux de l'après-vie des ordinateurs. Un dossier qui traiterait de l'amour que les passionnés portent à la machine qu'ils possèdent depuis longtemps et dont ils ne peuvent financièrement ou ne veulent sentimentalement pas se séparer. Est-ce que, pour vous, journalistes et professionnels de l'informatique, il est possible et concevable de conserver une dizaine d'années une machine alors que d'autres, plus performantes, sont apparues ? Et de quelle manière peut-on vivre cette situation ? Peut-être pourriez-vous même, sous cet angle, solliciter la participation de spécialistes non directement mêlés au monde de l'informatique, tels que psychologues, psychanalystes, sociologues. Bien entendu, il conviendrait qu'interviennent également des personnalités liées de très près à l'informatique, ludique ou non.
Il serait particulièrement pertinent de réfléchir sur la question des logiciels de « toute une vie », pour reprendre l'expression que l'on peut lire sous la plume de certains critiques spécialisés. Vous pourriez vous interroger sur ce problème, afin de voir si cette catégorie de programmes existe vraiment. Je pense à des titres comme *Sentinel, Archipelagos, Populous*, mais aussi les simulateurs stratégiques. Peut-on imaginer trouver du plaisir de nombreuses années avec *Falcon* ou *F 19*, par exemple ? **Olivier**

■ *Quel passionné d'informatique n'a pas rencontré ce dilemme que tu exposes aujourd'hui ? Lequel n'a pas des regrets pour sa première machine, pour ses premiers programmes, pour ses premiers jeux ? Le côté affectif de notre relation avec l'ordinateur peut-il être considéré comme normal ? (après tout, ce ne sont que des machines...). Le sujet est certes intéressant, voire passionnant, mais je ne pense pas qu'il y ait une position unique. Je ne sais pas si nous ferons un dossier sur ce sujet, mais je peux te conseiller, si cela t'intéresse, le livre* « La tribu informatique ». *Il contient un certain nombre d'inepties (il est écrit par un sociologue non-informaticien), mais est néanmoins intéressant. Pour finir, je pense que tu exagères quelque peu : tu possèdes un* Mega ST, *qui est une machine performante et qui n'est pas (contrairement à ce que tu penses !) encore morte. Pense à ceux qui se sont attachés aux* Oric, Spectrum *et autres* Thomson *! Leur machine est* ***réellement*** *dépassée.*

PC

Futur étudiant en économie, J'ai décidé de troqué mon vieux *CPC* contre un *PC* tout neuf, avec une configuration assez lourde (genre *386sx*), soucieux de concilier plaisir et travail (si, si !). Pour tout vous dire, je dispose d'un budget qui s'étale entre 10 000 et 13 000 francs. Mais, avant de me lancer dans l'aventure, j'aimerais que tu répondes à quelques questions :
1) Quelle est la différence entre un *386* et un *386sx* ? Un coprocesseur 387 est-il vraiment utile (tableur, PAO, jeux...) ? Si oui, dans quels cas ? Qu'est-ce que la mémoire cache ? La mémoire EMS ?
2) Dans la limite du raisonnable, quelle est la vitesse suffisante pour des jeux comme *Wing Commander : Secret Missions II* ? 12, 16, 20 MHz ?
3) 1 Mo de RAM, n'est-ce pas un peu juste pour un *386sx* ? Et 40 Mo de DD (pour les jeux, les applications – DOS, Windows, Excel) ? Un lecteur 3"1/2 1,44 Mo peut-il lire et formater (en 720 Ko) des disquettes 720 Ko ?
4) Quand sera disponible la version française du nouveau MS-DOS 5.0 ?
5) Quelle est la différence entre une carte VGA et une carte Super VGA (ou VGA étendue, VGA 16 bits...) ? Laquelle est utilisée par les jeux actuellement ? Une

résolution de 1 024 × 768 est-elle bien nécessaire ? Combien faut-il de mémoire vidéo au minimum ?
6) La carte Sound Blaster est elle entièrement compatible AdLib ? Est-ce la meilleure du marché ?
7) Enfin, pourra-t-on adjoindre un lecteur de CD-ROM et/ou de CD-I à n'importe quel PC ?

Frédéric

■ *1) La principale différence est la taille du bus de données. Le* 386 *utilise un bus 32 bits (c'est un « vrai » 32 bits), alors que le* 386sx *utilise un bus 16 bits (c'est un « 16/32 » bits). Cela influe sur la vitesse des échanges mémoire, et donc sur les programmes.*
2) J'ai personnellement utilisé un 386sx *à 16 MHz et le jeu est très agréable à partir du moment où tu n'utilises pas de mémoire EMS.*
3) Pour les jeux, pas de problème, 1 Mo suffit. Pour Windows (et Excel !), 2 Mo sont nécessaires. En effet, avec 2 Mo ou plus, Windows est capable de fonctionner en mode « 386 étendu », et émule la mémoire vive sur le disque dur. Un disque dur peut te permettre de jouer, ou éventuellement d'utiliser Windows (c'est un peu juste, Windows prend lui même environ 10 Mo, en utilise 10 pour simuler de la mémoire et chaque programme Windows occupe entre 2 et 10 Mo, voire plus !). En revanche, pas question de faire les deux ! Les lecteurs 1,44 Mo peuvent sans problème formater et lire des disques 720 Ko.
4) Elle doit être disponible au moment où tu liras ces lignes.
5) La carte VGA de base dispose de 256 Ko de mémoire et permet d'afficher 320 × 200 en 256 couleurs (mode « MCGA ») et 640 × 480 en 16 couleurs. Les cartes Super VGA proposent 512 Ko ou 1 Mo et permettent d'afficher une plus haute résolution avec plus de couleurs. Une carte disposant de 512 Ko peut, en général, afficher 800 x 600 en 16 couleurs et 640 x 480 en 256 couleurs. Une carte 1 Mo permet 1 024 × 768 en 256 couleurs. Le problème est que ces cartes sont en général incompatibles et qu'il est nécessaire de disposer des drivers correspondants. Ceux de Windows et d'Autocad sont en général fournis. Pour les autres... Cela limite en général l'utilisation que l'on peut en faire. De plus, une résolution élevée permet d'avoir plus de détails à l'écran mais diminue la lisibilité et, à moins d'avoir un écran 19 pouces, il est quasiment impossible de travailler en 1 024 x 768 sur un moniteur 14 pouces. De plus, la majorité des moniteurs milieu de gamme n'atteignent ces résolutions (quand ils les atteignent !) qu'au prix d'un entrelacement très désagréable (l'image vibre). En revanche, si ton moniteur le permet, Windows en 800 x 600 sera plus agréable qu'en 640 x 480... A moins de vouloir faire du dessin, une carte vidéo à 1 Mo est superflue. Pour ce qui est des cartes 16 bits, il s'agit la d'une question de vitesse. Elles utilisent un bus de 16 bits et vont donc plus vite que les cartes 8 bits.
6) La carte Sound Blaster est ***sensée*** *être parfaitement compatible AdLib. Ce n'est pas la meilleure, la Roland MT 32 lui étant supérieure.*
7) Oui, à partir du moment où un connecteur d'extension est disponible.

Emulateurs

Je vous écris pour vous poser quelques questions à propos des émulateurs sur *Amiga 500* (1 Mo). D'abord, quels sont les émulateurs de *PC AT 286* ou *386* convenables et utilisant de bonnes résolutions d'écran (VGA, XVGA, MCGA, Tandy, SVGA, ZOZObX-747, et j'en passe...). Pour les utiliser, faut-il un disque dur ou toute autre extension ? Si oui, pourriez-vous m'indiquer lesquelles et à quel prix ? Je sais, vous allez me dire que, pour le prix d'un émulateur et d'un *Amiga* j'aurai un vrai *AT* tout neuf et tout beau.
N'avez-vous jamais pensé que l'*Amiga*, on l'avait déjà payé, et que l'émulateur n'était qu'un périphérique parmi tant d'autres (en plus, je n'ai pas envie de revendre mon *Amiga* !) ? Mais si vous me dites qu'on ne peut pas profiter de tous les logiciels *AT*, alors là, peut-être que je comprendrais.
Enfin, ne trouvez-vous pas étonnant que, dans l'informatique, il persiste une caste de vieux batraciens mutants lobotomisés (non, non, pas les tortues ninja !) qui continuent sans cesse la guerre *Atari/Amiga*, alors que ces deux machines ont leurs qualités et leurs défauts ? **N° 6**

■ *On peut trouver sans difficulté des cartes* AT *pour* Amiga, *aux alentours de 2 000 francs. Elles permettent généralement d'utiliser les modes graphiques CGA et EGA, parfois VGA. Et bien entendu, ZOZOBX-747. Le problème, c'est que 90 % des logiciels actuels nécessitent un disque dur. Et ils prennent de la place ! Si tu ajoutes donc à tes 2 000 francs un disque dur de 40 Mo (c'est un minimum) à 4 000 francs, tu arrives à quelque 6 000 francs. Sais-tu qu'il est possible de trouver des* AT *avec disque dur et VGA monochrome pour le même prix ? Avec l'avantage d'avoir un* Amiga *d'un coté et un* PC *de l'autre ? Sans avoir d'éventuels problèmes de compatibilité ? Sans devoir réaliser deux partitions sur le disque dur, tâche longue et complexe ? Et surtout, si un programme plante sur ton* Amiga-PC, *quel sera le responsable : le programme mal réalisé ou l'émulation imparfaite ? Comme tu peux le voir, je trouve l'utilisation d'un émulateur peu judicieuse. Cela dit, tu es libre de faire comme bon te semble. Pour finir, tu as parfaitement raison : nous n'avons pas assez (pas du tout ?) testé les émulateur* PC *pour* Amiga. *On s'y met, attend quelques mois pour avoir notre avis définitif (ce sera sans doute dans le TJ).*

Quelques questions

1) Combien vaut un *Amiga 500* neuf d'il y a 6 mois, avec un moniteur couleur 1083, starter kit, souris et manette ?
2) Combien coûte un émulateur *PC* ? Et un lecteur externe 5"1/4 ?
3) Pourriez-vous indiquer dans vos tests de jeux si ceux-ci se jouent au clavier, à la souris ou à la manette ?
4) Si l'on note les meilleures images d'un écran VGA 20/20, quelle note peut-on donner aux meilleures images d'un écran CGA ?
5) Serait-il possible de recevoir une photo de toute l'équipe de *Tilt* ?
6) Combien de personnes travaillent dans ce journal ? Parmi celles-ci, combien testent les jeux ?
7) Combien d'heures de travail faites-vous par semaine ? Y a-t-il une bonne ambiance dans les bureaux du journal ?

Frédéric

■ *Quelques réponses.*
1) Ah ! Bonne question. Personnellement, j'enlèverais 10 % par rapport au prix actuel. Mais, dans ce monde de passionnés, comment définir un prix argus fiable ?
2) Entre 2 000 et 5 000 F selon le modèle.
3) Quand cela s'avère nécessaire, nous le faisons. Mais ce n'est généralement pas le cas. Sur Amiga, *99 % des jeux d'arcade se jouent au joystick, 99 % des jeux de rôle à la souris et/ou au clavier, 99 % des simulateurs au joystick et/ou au clavier...*
4) 3/20 maximum...
5) C'est bête que tu nous demandes ça seulement maintenant. Il y a quelques semaines, nous étions justement tous rassemblés... Non, c'est pour rire. Mais il est vrai que nous n'avons pas une telle photo.
6) C'est relativement variable, surtout ces temps-ci avec Consoles + *et* Micro Kids. *Je dirais entre 20 et 30 personnes, dont une dizaine de testeurs.*
7) Là aussi, c'est très variable. Cette semaine, j'ai dû faire 100 ou 120 heures de travail effectif... Mais c'est très rare, et il y a des semaines ou on ne fait pas grand chose. L'ambiance est excellente (vraiment !). Je connais beaucoup de mensuels spécialisés, et c'est de loin la meilleure. Il faut dire qu'il y a des personnages peu communs.
Saviez-vous que Jean-Loup Renault et Alcidric passent leur temps à s'envoyer des jeux de mots très recherchés ? Du genre... heu... désolé, je n'arrive pas à en faire d'aussi mauvaises, mais vous voyez ce que je veux dire.

Elle est là !

Je voudrais une information au sujet de la *Super Famicom* de Nintendo. J'ai lu dans un article que pour le moment la console en question n'était pas disponible en France et qu'elle ne le serait pas avant environ trois ans. Puis, plus loin dans le même *Tilt* (février, n° 87), j'ai remarqué qu'Ultima en proposait en vente par correspondance. J'aimerais avoir plus de renseignements. Et savoir le prix approximatif de la Super Famicom ! **Abou**

■ *Tu as tout à fait raison : la Super Famicom est disponible en France, chez Ultima ou Shoot*

Again, par exemple. Et cela grâce à ce qu'on appelle l'importation parallèle : ces boutiques importent directement les consoles du Japon, ce qui évidemment fait grimper les prix (environ 2 800 F actuellement). Il n'y a en revanche pas d'importateur officiel, et cet état de fait risque de durer quelque temps... Il faut bien remarquer que les consoles vendues par les boutiques sont sous leur seule garantie...

Association

J'ai 19 ans, je suis étudiant et je possède un *Amiga*. Je désire créer une association en vue de former un club sur cette machine. Ne connaissant rien à l'envers de l'*Amiga*, je me permets de vous poser quelques questions :

1) Sachant qu'*Amiga* est une marque déposée, ai-je le droit de nommer mon association « *Amiga Fan* » ?

2) Où puis-je me procurer les adresses des différentes maisons d'édition pour me procurer les softs et en faire un article dans mon journal ?

3) Pour le premier numéro, serait-il possible d'interviewer l'équipe de *Tilt* ?

4) Est-il possible de trouver des sponsors

Yann Schmitz

■ *1) Par correction, il est préférable de demander une autorisation à Commodore France (qui ne saurait refuser...).*

2) Dans le numéro spécial de novembre qui contient les adresses des maisons d'édition et des distributeurs.

3) Faut voir... (les chèques sont à libeller à mon ordre !).

4) Bien sûr ! Il te suffit d'aller proposer des pages de pubs aux revendeurs de ton quartier... Attention tout de même à garder ta liberté d'expression.

Bitmap ou vectoriel ?

Lisant votre revue depuis maintenant 2 ans, je me suis toujours demandé ce qu'étaient un graphisme vectoriel et un graphisme bitmap.

■ *Un graphisme bitmap (littéralement « carte de bits ») représente une image comme une succession de points. Cela signifie que toutes les images qui apparaissent sur ton micro sont des images bitmap, puisque chaque point est représenté dans la mémoire vidéo par un certain nombre de bits. En revanche, la différence entre bitmap et vectoriel apparaît au niveau de la mémoire vive où tes images sont calculées. Un vecteur, ce sont deux points, c'est-à-dire quatre coordonnées. Un carré, c'est quatre points, c'est-à-dire 16 coordonnées. Et cela, quelle que soit sa taille. Cela permet de manipuler rapidement des formes simples qui, associées, donneront des avions, des voitures ou des engins spatiaux. L'affichage vectoriel n'est donc qu'un mode de calcul permettant de définir des formes, qui seront de toute façon affichées en bitmap...*

Ça veut dire quoi ?

Je voudrais connaître la signification de « overscan », « full overscan » et « ray tracing » ainsi que la différence entre « shoot-them-all », « shoot-them-up », « beat-them-all » et « beat-them-up ».

Boubou

■ *Overscan : c'est l'affichage en plein écran, sans bordures. Généralisé sur consoles, cet overscan est encore très rare sur* ST/Amiga *(excepté dans les démos) et inconnu sur la plupart des autres machines. Full overscan : idem. Le « ray tracing » (littéralement « traçage de rayons ») est une méthode permettant de calculer les trajets des rayons lumineux sur des objets. Cela permet par exemple d'obtenir l'image d'une bille en verre dans un miroir avec tous les reflets et les effets que cela donnerait dans la réalité (essaie pour voir !). Etant donné la complexité d'un tel processus, il faut un matériel puissant (ou beaucoup de temps !) pour calculer une unique image, même très simple. Shoot... et beat... proviennent de l'anglais. Il peut arriver que nous nous trompions* (errare humanum est), *mais les formules exactes sont « shoot-them-up » (que l'on raccourcit parfois en « shoot'em up ») pour les jeux de tir et « beat-them-all » (« beat'em all ») pour les jeux de combat (type* Dragon Ninja, Double Dragon...).

PAVES CARTONNES POUR ECRANS CATHODIQUES

ou l'*ex-libris* du parfait *micro-addict*

Par Mérillon Fabrice (SPEEDER)

Comme annoncé le mois dernier, voici un aperçu des différents ouvrages de micro-informatique parmi les plus utiles, et où les trouver.

MEUFIEU, UNE PHARMAFIE FIL FOU PLAIT?

Les librairies *FNAC* sont à visiter avant toute chose, car en plus d'être relativement bien achalandées, elles ont comme avantages de disposer d'un gros stock (on peut donc choisir un exemplaire en parfait état, ce qui n'est pas toujours possible ailleurs) et d'être vraiment moins cher (format poche à 34 francs au lieu de 43, par exemple), ce qui est important, au vu des prix pratiqués dans l'édition informatique...
De plus, on trouve une librairie *FNAC* dans la plupart des grandes villes françaises, ce qui permettra à chacun d'entre vous d'y faire un saut. Attention cependant, elles ont une fâcheuse tendance à ne proposer que les ouvrages et les collections à la mode, donc méfiance...
Si vous habitez la région parisienne, vous avez à votre disposition des librairies spécialisées dans la micro, qui vous permettront de parcourir en toute sérénité l'ensemble des bouquins d'informatique afin de dénicher la perle rare:

LIBRAIRIE PARISIENNE DE LA RADIO: 43, rue de Dunkerque (métro: Gare du Nord)

INFOTHEQUE: 30, rue de Moscou (métro: Liège ou Europe)

LE MONDE EN TIQUE: 18, rue Maître Albert (métro: Maubert-Mutualité)

Sinon, il vous reste la solution de commander directement les ouvrages référencés dans cet article dans n'importe quelle librairie du coin, mais cette méthode ne vous permet pas d'ouvrir avant d'acheter et vous expose à des délais assez longs.

* * * *

Pour bien programmer sur votre micro-ordinateur, il vous faut connaître trois choses:
- La machine sur laquelle vous allez travailler.
- Le(s) langage(s) que vous comptez utiliser.
- Le domaine général où se classe votre futur programme.

WAOW, T'AS VU LA BECANE !

Atari ST:
Ici, pas de problème de choix, que ce soit au niveau du hardware (les différentes puces de votre ordinateur) ou des routines systèmes TOS et GEM, le *LIVRE DU DEVELOPPEUR* de chez *Micro Application* offre une référence précise et sûre. Version réactualisée de l'ancienne "*Bible du ST*"(ND JUJU moi je préfère la bible na!), il constitue un modèle d'exhaustivité envié des programmeurs non ataristes. (Attention, nouvelle édition: 2 tomes, le second n'étant qu'un additif "listings + STE" peu convaincant. Prix: B+)

Commodore AMIGA:
Là encore, on trouve chez *Micro Application* un pavé polyvalent et détaillé: *LA BIBLE AMIGA*.
Malgré un "gonflage" à coup de listings C et assembleur rarement nécessaire, il est racheté par une bonne description du hardware, fondamental sur cette machine, et constitue en quelque sorte l'équivalent pour Amiga du livre sus-cité. (Prix: D)

PC et compatibles:
Aïe, les choses ne sont pas si simple dans l'univers PC, car malgré son ancienneté et le nombre d'utilisateurs concernés, l'éclectisme des configurations et le manque d'effort de traduction des éditeurs font qu'il est très difficile de trouver LE bouquin. Ainsi, *LA BIBLE PC* (prix: D+) est un bon bouquin où les appels aux routines système sont assez détaillés, mais à ce prix on attendrait plus de concision dans les exemples C et assembleur afin de laisser la place à une meilleure description du hardware...
Beaucoup plus complet et moins cher, *CLEFS POUR PC* (ou CLEFS POUR PC-AT, à choisir suivant votre configuration) aux éditions *P.S.I* serait parfait s'il était débarrassé de ses nombreuses pages vieillottes sur le Basic en ROM des premiers PC (Prix: C). Un bon bouquin donc, que les plus fortunés d'entre vous pourront remplacer par le duo *MS-DOS AVANCE* (toujours chez *P.S.I*, prix: C+) et *8088 ET SES PERIPHERIQUES*. (Aux *éditions Radio*, prix: B, ou si vous avez un AT: 80286..., prix: C-)

VOYONS MONSIEUR, SURVEILLEZ VOTRE LANGAGE...

L'Assembleur :

Ultime passerelle vers le code machine, c'est un langage ardu où seule la pratique vous permettra de progresser. Les soi-disant ouvrages d'apprentissage (parfois bien faits, là n'est pas la question) vous seront donc peu utiles et pourront avantageusement être remplacés par la frappe puis la compréhension de quelques listings. Par contre, il vous faut un solide ouvrage de référence, dédié au microprocesseur lui-même et non à la machine, seul à inclure des informations pointues telles que codage des instructions et timing (le temps qu'elles prennent, nécessaire pour optimiser ses programmes, c'est-à-dire les accélérer au mieux) si indispensables après quelques semaines d'apprentissage...

Que ce soit pour votre **ST** ou votre **Amiga**, le livre *MISE EN OEUVRE DU 68000*, des éditions *Sybex*, n'est plus à présenter. Son succès, en partie dû à ses explications détaillées et à la précision et la fiabilité de ses nombreux tableaux est parfaitement justifié (Prix: C+).

Sur **Atari**, il pourra être complété par le *MICROMEMO ASSEMBLEUR 68000*, qui outre son prix, présente l'avantage de récapituler tous les appels aux routines du TOS et s'avère très pratique pour retrouver rapidement de petites infos telles que codes de condition, modes d'adressage autorisés, etc.(chez *P.S.I*, prix: A+).

Sur **PC**, les outils d'assemblage courants ne brillant pas par leur ergonomie, un ouvrage tel que *TURBO ASSEMBLEUR & DEBUGGER* (chez *Micro-App*, prix: D) peut vous être utile (surtout si vous avez perdu la doc), mais pas indispensable. Pour ma part, je vous conseille plutôt de télécharger sur 3615 TILT l'excellent assembleur freeware A86.

Encore une fois, évitez les initiations du genre *AUTOFORMATION ASSEMBLEUR* de chez *Micro-App*, à moins que vous n'ayez aucune notion de programmation (NDJUJU: é lé Sésame, a koi i serv ?), l'Assembleur n'étant alors pas le meilleur choix pour débuter.
L'indispensable se trouve encore une fois chez Sybex, sous le titre de *80386 FONCTIONNEMENT ET PROGRAMMATION* (prix: D+) plus clair dans les codages et timing des instructions que *MISE EN OEUVRE DU 80386*, qui pèche d'ailleurs par une surabondance de listings (note: ces titres existent pour d'autres configurations).
On peut lui adjoindre avec bonheur le petit aide-mémoire de la collection Marabout, *ASSEMBLEUR SUR PC*, dont le prix (A) est très attractif.

Ô l'és bô le cadô !

La bande dessinée *Y'A UN BUG*, aux éditions *Armand Colin*, pour que votre entourage vous comprenne enfin... (Heureusement, le chat de JUJU ne sait pas lire(ND JLR remarque JUJU non plus)) .

DAME, SANS CULTURE... POINT D'LEGUMES !

Communication et télématique:

La communication est un domaine simple à appliquer. Cependant, livré à soi-même, on est vite noyé dans une foule d'abbréviations hermétiques du genre V22bis, MNP5, RTC, ou TRANSPAC. La lecture de *L'INDISPENSABLE POUR COMMUNIQUER AVEC SON MICRO-ORDINATEUR* est alors une très bonne roue de secours. Cet étonnant bouquin de la collection *Marabout* , écrit par France Télécom, réussit à concilier faible coût et densité d'information ! A posséder (Prix: A).

Bien sûr, votre initiation terminée, vous allez sans doute avoir envie de programmer votre propre micro-serveur. Les seuls livres de références sur le fonctionnement du Minitel sont les *STUM 1B* (Spécifiactions Techniques d'Utilisation du Minitel 1B) et *STUM 2* (éditées par le *CNET*, prix: B et A).
D'une présentation impeccable, elles brillent moins par leur facilité d'emploi, mais impossible de choisir, alors...

CNET : 38, Avenue République, Salle 331 A, à Issy-les-moulineaux (métro: Mairie d'Issy, mais il est possible de commander).

Voilà, j'en profite pour vous signaler que toutes vos questions concernant la programmation trouveront leur réponse dans les forums du 3615 TILT (tapez *FOR puis ENVOI de n'importe quel endroit du serveur). Sinon, ma "boîte aux lettres" (*BAL) sur ce même serveur est ouverte à tous. J'y attend vos remarques.

SPEEDER

Complétez votre collection

Bancs d'essai

Dossiers clés

Challenges

Hits

SOS Aventure

Hors séries

Solutions

LES SOFTS TESTÉS DANS CE NUMÉRO

A10 Tank Killer 1.5	PC	77
Adventures of Robin Hood (The)	PC	104
Amos 3D	Amiga	81
Armor Alley	PC	75
Bannermania	PC	90
Battle Chess II	Amiga	73
Battle Isle	Amiga	102
Blade Warrior	Amiga	75
Builderland	Amiga	73
Captain Planet	Amiga	66
Challenge Golf	ST	76
Compilateur Amos	Amiga	80
Elf	Amiga	68
Equinox	CPC	86
F117A	PC	46
Flight of the Intruder	ST	72
Gunship 2000	PC	58
Ham-E	Amiga	82
International Championship Athletics	ST	76
Logical	PC, ST	78
Magic Pockets	Amiga	62
Microprose Golf	ST	48
Monster Business	ST, Amiga, C64	52
Moonstone	Amiga	106
Photo-Lab	ST	84
Pro Tennis Tour II	PC	74
Radar Mission	Gameboy	78
Rock'n Roll	PC	73
Rodland	ST, Amiga, C64	56
Rules of Engagement	PC	74
Sands of Fire	PC	77
Sarakon	Amiga	74
Simpsons (The)	Amiga	100
Solstice	NES	72
Super Spike V'Ball	NES	78
Switchblade II	ST	76
Visual Basic	PC	92
Vroom	ST	50
Wizard Paint	Mac	88
Z-Out	ST	75

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Service abonnement, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Vous pouvez également vous procurer ces numéros à *Tilt* à l'accueil : 9-11-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris.

Attention, les premiers numéros, jusqu'au numéro 72, sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

____

____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 25 F pour chaque numéro par :

chèque ☐ **mandat** ☐ **à l'ordre de *Tilt*.**

NOM : ______________

Prénom : ______________

Adresse : ______________

____

Code postal : ______________

Ville : ______________

Délai d'expédition : 6 semaines.

petites annonces

VENTES

AMSTRAD

CPC 6128 mon. coul. + imp. DMP 2160 neuve + Textomat + manuels + jx (urgent). Px à déb. Bonne affaire. **Florence DROIN, 13, av. Ch.-de-Gaulle, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.71.10.**

Vds CPC 464 + DDI coul. + env. 30 disks : 90 jx + 15 K7 : 20 jx + 2 joys + revues. Urgent : 1 700 F. **Christophe VULLIEZ, 18 ter, rue du Parc de Pagny, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.63.35.92.**

Liquidation totale sur mes jx Amstrad à t. bas px cause : vente. Dem. liste ! tt doit partir ! **Marc FUNARO, 1 bis, av. de Paris, 94300 Vincennes.**

Vds mon. mono pour CPC : 500 F. Vds multiface 2 : 400 F. Vds Rapide-Fire : 80 F. Vds jx K7 : 50 F et disks : 80 F. **Jean-Christophe FONTAINE, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny. Tél. : 60.07.11.68.**

Urg. : vds CPC 464 + mon. coul. + man. + nbx jx + housse + guides d'util., le tt TBE : 1 700 F. **Idir LABAOURI, 212, rue Lafayette, 75010 Paris.**

Vds modem DTL 2000 pour CPC avec logic. + un trait. text. : 1 500 F. **Franck REBUFFET, 37, rue Chantemerle, 38190 Brignoud. Tél. : 76.71.45.57.**

Bonne affaire vds 6128 plus coul. + 30 D7 jx + 1 cart. (Robocop 2), val. : 5 500 F, vendue : 4 000 F. **Ludovic BOUCHART, 3, cité Floris, 62350 Saint-Venant. Tél. : 21.27.38.63.**

Vds impri. Amstrad DMP 2160 + housse + not., parfait état : 800 F + port. **Joël PIQUET, 154, rue du Limon, 60170 Ribecourt.**

Vds jx pour CPC 464 K7 + vds 350 F adapt. télé MP-2F + vds joys neuf : 30 F, urgent. Rép. ass. **Maxime LANGE, rue des Chenevières, 36110 Levroux. Tél. : 54.35.70.87.**

Vds CPC 6128 moni. coul. + 200 jx + joys + manuel, le tt TBE : 2 500 F. **Yannick JOUANNY, 15 bis, rue Saint-Léger, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.21.01.27.**

Vds CPC 6128 coul. + 80 orig. + 20 D7 vier. + man. + revues. Px : 2 500 F. **Christophe et David REVERDY, Bat. A2, Les Luquettes, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : 94.83.17.34 (ap. 18 h).**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + nbx jx + manuel et revues + man. + copieur. Px : 2 500 F à déb. (TBE). **Nicolas DUPONT, 12, rue Paul-Doumer, 77450 Montry. Tél. : 60.04.61.18.**

Top aff. Vds CPC 464 + écran mono., TBE : 700 F, bye. **Xavier FOLLET, 187, chemin des Clemensans, 06730 Saint-André. Tél. : 93.54.90.59.**

Vds CPC 6128 coul. + 14 jx, D7 et K7 + revues + manuel et D7 CP/M. Px : 3 000 F. **Charles-antoine VOISIN, Fontclair, 77800 Pons. Tél. : 46.91.37.68.**

Vds CPC 464 mono. + lect. disk + joys + adapt. coul. + nbx jx : 2 000 F. **Benoît LE LEVIER, 34, rue Saint-Eloi, 45330 Malesherbes. Tél. : 38.34.76.63.**

Vds CPC 464 mon. mono. TBE + env. 30 jx + 1 joy, le tt : 1 400 F à déb. **David BENCAETRIT, 10, rue Gaston-Mangin, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.40.56.65.**

Vds CPC 6128 mono. + adapt. télé + 90 jx + util. + joy + câble mini. + revues + housse : 1 990 F. **Grégoire LUCCHINI, 21, rue des Rossays, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.96.25.76.**

Vds CPC 6128 coul. + DMP 2000 + souris + scan. + Textomat + 62 jx (orig.) + 40 D7 + joy + util. + Pagemark. Vds cons. NES + 5 super jx. **Joe CHEMALI, 20, rue de la Fédération, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.71.66.**

Vds pour CPC 464 lect. 3 1/2 : 900 F et avec les discs : 1 100 F ou éch. ctre Game-Gear ou Linx + jx (à déb.). Urgent ! **Stéphane GRARD, 11, rue du Bois-de-l'Eglise, 77280 Othis. Tél. : 60.03.20.98.**

Vds CPC 6128 coul. + 80 jx + 20 D7 + joy + revues + manuel. **Christophe et David REVERDY, Bat. A2, Les Luquettes, 83700 Saint-Raphaël. Tél. : 94.83.17.34 (ap. 18 h).**

Vds pour CPC 6128 : compils et jx de 50 à 100 F (liste sur dem.) + éduc., util. + imp. DMP 2160 (- 900 F). **Dominique GRENIER, 18 bis, av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.28.**

Vds CPC 464 + mon. mono. + adapt. TV + jx + livres + prg : 1 500 F. **Fabrice SOBCZAK, 19, rue Gambetta, 59188 Saint-Aubert. Tél. : 27.37.25.06.**

Super affaire ! Vds CPC 464 + moni. coul. + joys + manuel, le tt sacrifié : 800 F. **Xavier DESPEYROUX, 5, rue Saint-Thiebaut, 54000 Nancy. Tél. : 83.37.44.78.**

Vds CPC 6128 coul. (TBE) + joy + housses + 60 jx + bte de rgt + manuel. L'ensemble : 2 000 F. **Olivier SANUITI, 27, Les Hameaux de Seine, 91250 Saintry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.75.30.28.**

Vds CPC 464 + exten. mém. 64 Ko + carte Fodos + DDI 1 + FD 1 + nbx jx, le tt : en coul. pour 1 500 F. **Yan HEROULT, 8, impasse de Barcelone, 31000 Toulouse. Tél. : 61.21.75.72.**

Vds CPC 6128 coul. + joy + 36 revues + lect. cass. + jx + cordon mini. Ach. 09/01/90, vendu : 3 200 F. **David PAUL, Saint-Philibert, Cidex 260, B2, 29910 Tregunc. Tél. : 98.50.00.66.**

Vds CPC 6128 coul. + joys + 100 jx + livres + utils + dbleur joys + mag. Px : 2 000 F à déb. **David ABITBOL, 35, rue Maximilien-Robespierre, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.76.09.**

Vds pour CPC lect. dble face 5 1/4 + sélecteurs A-B, P-F + cordon : 1 000 F. Px à déb. **Kuy Lim THONG, 72, bld de la Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.02.74.**

CPC 6128 coul. + tuner + joy + jx + 2 lect. D7 DDI : 2 500 F + Atari 520 STF + jx + Basic : 1 500 F, le tt : 3 000 F. **Guy TESSORE, Les Cougourdons, 83260 La Crau. Tél. : 94.66.73.83.**

Vds jx Amstrad D7 Altered Beast, Arcade, Collection : 80 et 120 F sur 6128. **Frédéric GUDET, 1, chemin de Sainte-Blandine, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.01.14.**

Vds lect. DDI-1 pour CPC 464 avec 100 jx util., le tt : 1 350 F. **Anthony BILLEAUD, 7, lot. La Mingollière, 79360 Beauvoir-sur-Niort. Tél. : 49.09.63.40.**

Vds CPC 6128, 2 joys, plus de 160 jx, pistolet Gun Stick : 2 500 F. **Mikaël RENGIOAR, 126, bld de la République, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.88.88.**

Vds compils CPC 6128 orig. de 100 à 150 F. Dem. liste ctre 1 tbre 2,30 F ou tél. **Frédéric MEILLAND, 13, rue Clairmatin, 42360 Panissières. Tél. : 77.28.74.10.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + radio-réveil + livres + jx, le tt BE : 2 700 F. **Toky RASAMOEL, Parc Barry, bat. G2, rue Madon, 13005 Marseille. Tél. : 91.47.80.33.**

CPC 6128 coul., nbx jx : 3 000 F à déb. **Laurent DELAGE, 5, av. G.-Clémenceau, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.98.23.84.**

Vds CPC 6128 moni. coul. + 90 jx + util. + 2 joys + bte rang. + livre. **Stéphane DURAND, 39, rue J.-F.-Millet, 44240 La Chapelle-sur-Erdre. Tél. : 40.77.88.35.**

Stop ! Vds clavier 6128 + not. : 400 F. **Jean-François LEMAIRE, 36, rue des Pyrénées, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.64.34 (ap. 17 h).**

Vds nbx jx sur 6128 (Rick 2, Tennis Cup, Shufflepuck Café, Iron Lord, Discology 6.0) : 50 F D7 comprise. **Eric BOIDARD, 13, av. Bollet, 01600 Trevoux. Tél. : 74.00.67.10.**

Vds pour CPC 6128 ou 464 Multiface 2 (le copieur) + cinq D7 vier. + Ghouls'n Ghost : 500 F. **Franck POLSTER, 1, rue Mozart, 47190 Aiguillon. Tél. : 53.88.12.12.**

Vds CPC 6128 coul. + joys + 60 jx + bte rgt. Px : 2*f000 F. **Vincent MAURIN, quartier Les Bruges, 07600 Vals-les-Bains. Tél. : 75.94.10.04.**

Vds jx CPC 464 de 50 à 80 F (Titan, Operation Wolf, Barbarian 2, Impossible Mission 2, Black Tiger). **Julien MASSON, 42, rue de la Grande-Haie, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.28.19.42.**

Vds CPC 6128 clavier + moni ? (coul.) + 34 D7 (130 jx et prog. et 3 copieurs), px intér. **Stéphane VOLTO, 59, allée de la GB-Cazaux, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.76.14.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + lect. ext. 5 1/4 + disks + nbx jx. Px : 3 500 F. **Chhy Hieng TAIN, 4, rue des Cités, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.53.40 (ap. 20 h).**

Vds CPC 6128 + 14 jx + kit télécharg. : 2 500 F, vds jx et compil. à 100 F : Age d'Or, Justicier, Tennis Cup. **Frédéric PEULLIER, chemin de la Gare, Saint-Hilaire La Palud, 79210 Mauze-sur-le-Mignon. Tél. : 49.35.43.96.**

CPC 6128 + mon. coul. + bte rgt + D7 + 40 jx + 2 joys + copieurs + OCP, TBE. Val. : 6 000 F, vendu : 2 800 F. **Guillaume SEVE, 6, impasse des Lauriers, 71850 Charnay. Tél. : 85.34.59.64.**

Vds CPC 6128 mono. + cart. (nvx models) + jx + copieur + péri. + 2 man., le tt : 3 500 F. **Vincent DUPONT, Fete, 86120 Les Trois Moutiers. Tél. : 49.22.65.48.**

Vds moni. pour CPC 464 ou 6128, moni. GT 65 et vds jx 464, possède Intouchable, etc. Px de 30 à 60 F. Px moni. 500 F à déb. **Stéphane TERTIAUX, 23, rue Saint-Valérien, 28200 Châteaudun. Tél. : 37.45.66.44.**

Vds CPC 6128, peu servi, état parfait + tuner TV + radio-réveil + câble minitel + 2 joys + jeu : le tt : 3 000 F. **Raynald LASOTA, 3, bld des Ardennes, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.79.60.58.**

Vds CPC 6128 écran coul. + revues + manuel + jx + man. : 2 000 F. **Moïse MENARD, La Petite Bretèche, rue de Belfast, 72000 Le Mans. Tél. : 43.81.86.14.**

Vds CPC 6128 coul. + 17 D7 (soit 36 jx et util.) + 2 joys, le tt en TBE. Px : 2 300 F. **Dany CHRESTIAN, 4, rue Caix-Saint-Aymour, 95000 Vaureal-Cergy. Tél. : 34.43.62.91.**

Vds CPC 464 K7 coul., tuner TV, jx, radio, mble. **Xavier DESMOUTIERS, 8, rue Paulin-Enfert, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.77.51.**

Vds jx orig. pour CPC, K7 ou D7, env. tbre pour liste. **Johan PIERRET, 24, place Victor-Hugo, 51200 Dizy.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 man. + bte rgt + DK vier. + nbx util. (disco 6.0) + nbx jx (nouv.), le tt en TBE. Px : 2 000 F. **Karim MEZAOURI, 6, allée La Rochefoucault, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.29.03.**

Vds clavier CPC 6128 avec kit de branch. sur TV, le tt en exc. état, an. 90 : 1 700 F. **Sébastien CHARREIRE, Lanau, 15260 Neuvéglise. Tél. : 71.23.56.49.**

Vds CPC 464 coul. avec lect. K7 et D7 + joys + jx, le tt : 2 100 F. **Quentin RIGOT-MULLER, Le Véou, 13840 Rognes. Tél. : 42.50.24.83.**

Vds CPC 6128 coul. TBE + 4 disks orig. + joy neuf + guide. Px : 2 500 F, contactez-moi à partir du 1/09. **Gilles KACKI, 164, rue Molière, Les Gautheret, 71230 Saint-Vallier. Tél. : 85.58.67.57.**

Vds jx CPC : Wolf, Robocop, Last D, Stormlord, Barb. 2, Chasehq, Nitrog, SP Racer, Guerrilla War, Forgot, ou éch. **Yann SALAGNON, Le Beau Site, A2, rue du Mont-Blanc, 74800 La Roche-sur-Foron. Tél. : 50.25.99.04.**

CPC 464 mono., nbx jx (70 orig.), revues, man. pour 1 700 F. **Karim MOUSSOUNI, 22, rue de la Roseraie, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.54.97.**

Vds CPC 6128 coul. + joy + jx et util. (Bumpy, PAO, Discology) + revues + disk. vier. + DMP 2160 : 3 500 F à déb. **David BARUCHEL, 48, rue du Château-Landon, 75010 Paris.**

Vds CPC 6128 coul. + lect. K7 + jx, TBE (2 500 F), ensemble progtion (Hacker + Maxam + livres) : 1 000 F à déb. **Cedric BERMOND, 12, rue Paul-Ronin, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.37.81.56.**

Vds CPC 464 + mon. coul. + manuel + nbx jx. Ex. : Commando, Bruce Lee + 3 orig. dont Arkanoid : 1 500 F. **Fabrice ROBERT, 60, rue Michelet, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.51.60.03.**

Vds CPC 464 coul. TBE + 120 jx : 2 000 F (port compris). **Tsia LY, rue Vasco-de-Gama, tour E, 31, cité Favreau, 49300 Cholet. Tél. : 41.58.62.74.**

Vds CPC 6128 mon. coul. + joys + 20 jx + manuels + multiprise + disk. Px : 4 000 F (justifié). **Geoffroy LEGUEVAQUES, 19, rue Georges-Picot, 31400 Toulouse. Tél. : 61.32.93.84.**

Vds jx orig. : Sim City, Defender of the Crown, Wheels of Fire, Les Fous du Foot, etc. sur CPC 6128 DK. **Régis MULLER, 9A, rue de Kirrwiller, 67330 Bouxwiller.**

Urgent, vds 464 CPC + housse + jx, ralonge élect. Px : 800 F. **Wilfried GATAY, Le Moulin Hodoux, 37230 Luynes. Tél. : 47.55.55.32 (entre 19 et 20 h).**

Urgent ! Vds CPC 6128 coul. + disks + nbx jx (Rick Dangerous) + bte rang. + joy + 10 Tilt : 1 990 F. **Laurent JEANMART, 788, bld des Mimosas, quartier Les Hautes Gourguettes, 06550 La Roquette-sur-Siagne. Tél. : 93.47.19.97.**

APPLE

Pour 2GS : lect. 3 1/2 : 800 F, souris : 200 F. Pour ST/Amiga... joys Cobra : 200 F. Disks 5 1/4 : 2 F pce. **Gerald KARCENTY, 146, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.00.75.03.**

Vds IIGS + écran coul. + joys + souris + nbx jx, le tt : 5 000 F à déb. + lect. 5 1/4 et 3 1/2 compris. **Daniel SCHWEBEL, 123, av. Philippe-Auguste, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.73.26.79.**

Excellent affaire ! Vds IIC + moni. mono + souris + joy + drive + prise pép. + nbx log. et jx TBE : 1 500 F. **Xavier AUZAS, 42 quater, rue des Ursulines, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.51.50.**

Vds pour IIe : moni. mono vert, souris + carte, impri. + carte, tt pour un super px. **Vincent GUILLERME, 23, rue de l'Ardèche, 68270 Wittenheim. Tél. : 89.53.06.38.**

Vds Apple IIGS coul. 1,2 Mo + modem + HD 32 Mo SCSI + imp. coul. + 2 lect. 3 1/2 + 1 lect. 5 1/4 + nb. pgms. Px : 11 000 F. **Alain BIESCAS, 10, rue de la Libération, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.09.15.48.**

IIC + moni. mono + souris + joys + 500 log. (langages jx prog.) : 1 500 F. **Christophe SAVARY, 16, rue de Ménilmontant, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.08.04.98 (répondeur).**

Vds Apple II Plus joys, lect. D7 5 1/4 + livres listings et d'util. Px : 1 000 F. **Alexandre SELLEM, 22, av. des Bleuets, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.37.74.**

Vds IIe + mon. mono + 70 jx + nbx util. + manuels + nbx magazines + btes + man., le tt : 990 F. **Thomas SZYMANEK, 143, bld d'Armentières, 59100 Roubaix. Tél. : 20.26.49.23.**

ATARI

Pour 520/1040 STF vds cart. ext. 2,5 Mo : 1 000 F/1 240 F ou 4 Mo : 1 850 F. Syst. Bitos : 350 F. **Alain NOBILINI, 24, place Jean-Perrin, cité Marcel-Paul, 84500 Bollène-Ecluse. Tél. : 90.30.22.83.**

Vds 520 STE TBE + 70 jx (un Squadron, Kick Off II) + 2 super joys. Val. réelle : 6 000 F, vds : 3 500 F à déb. **Gregory FITOUSSI, 33, rue des Pierreries, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.83.54.**

Vds pour 520 ou 1040 ST orig. (+ de 70 jx) entre 50 et 150 F. **Laurent BEYRLE, 30A, rue Charles-de-Villers, 57220 Boulay. Tél. : 87.79.22.51.**

Vds 1040 STF + mon. SM-124 + impri. Star LC 24-10 + souris + 2 joys + jx + util. : 5 000 F. **Pascal LAMOURY, 16, rue Vandrezanne, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.16.53.**

Vds 1040 STF + mon. mono. hte rés. SM124 + souris + D7 TBE, embal. d'orig. : 3 300 F. **Jean TEYSSIEUX, 18, rue Pierre-Boudou, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.91.41.98.**

Vds 520 STF/DF + manuel + 50 disq. + util. + joy + souris + bte rgt + prise péri. + mon. coul., le tt TBE : 4 200 F. **Bastien DEPRES, 25, résidence l'Orée du Vésinet, 7, rue des Merlettes, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 30.71.45.79.**

Vds 1040 STE + mon. coul. + Op. Stealth + Captive + Omikron basic + « C » + livre : 4 500 F. **Jérôme LE QUANG, 2A, av. du Pdt-Allendé, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.20.24.14.**

Vds 520 STF TBE, souris + joys + prise péri. + jx. Px : 2 500 F à déb. Ech. nbx jx. **Guillaume VIALARD, 33, rue du Chêne, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 60.60.63.24.**

Vds 520 STF dble face + mon. coul. + souris + jx (Player Manager, Speedball, etc.) : le tt : 4 000 F. **Jean-Marie QUEMPER, 43, av. Ernest-Reyer, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.41.62.39.**

ST vds 5 orig. + bte et not., le tt cédé : 800 F, val. : 1 000 F (à déb.). **Charles RABREAUD, 25 bis, rue de l'Anjou, 79130 Secondigny. Tél. : 49.95.66.55 (W.-E. à 19 h).**

Vds 520 STE + jx + joys. Px : 2 500 F + souris. **Stéphane BIBERT, 27, rue Waldeck-Rochet, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.36.22.12.**

Vds 1040 ST + mon. coul. + GFA basic 3.0 (livres, disks) + 110 jx + souris + joys + util. TBE : 4 990 F. **Grégoire MARY, 6, rue Mouton-Duvernet, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.40.76.58.**

Vds 1040 STF + nbx jx dont nouv. : 3 000 F (Falcon Gods, Metal Masters, Chuck Rock). **Guillaume SAMAMA, 13, place de la République, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 48.04.85.35.**

Vds 520 STF + péri. + 50 disk (Toki, Swiv) + util. + joys + souris + revues + btes rangt + ralonge : 2 599 F (à déb.). **Franck LAURENT, 122, rue Eugène-Pottier, 18100 Vierzon. Tél. : 48.71.12.58.**

Vds jx ST, BAT, Voy. du Temps, Starblade, Crazy Car 2 : 150 F l'unité. **Eric DE VILLAINES, La Belouze, 58130 Poiseux. Tél. : 86.60.41.08.**

Vds 520 STF + mon. coul. SC1425 + 2 joys + souris + orig. (3) + shareware + revues. Px : 2 900 F. **Laurent PORTEFAIX, INSA, 20, av. A.-Einstein, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.43.80.08.**

Vds orig. ST 60F : Metal Mutant, Super Cars II, Learings, Brat, Prepator II. Cher. Chuck Rock. **Jérémy PANZETTA, allée du Vieux-Clos, 60300 Chamant. Tél. : 44.53.59.26.**

Vds 520 STF exc. état + souris + mon. coul. + joy + nbx jx : 3 000 F. Sautez sur l'occas. C'est urgent ! **Stéphanie RICARD, chemin de Saint-Martial, 34120 Tourbes. Tél. : 67.98.27.87.**

Vds 520 STF + lect. dble face ext. + écran SCI224 + jx, le tt : 3 000 F. **Emmanuel DRUELLE, 34, rue de Selle, 59730 Solesmes. Tél. : 27.79.24.71.**

Vds 1040 STF + nbx jx + lect. ext. + man. + btes. Vendu : 2 400 F ou éch. ctre propog. **Tristan LEREUIL, 24, cité La Renaissance, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.88.09.58.**

Vds jx DTF Kick Off 2, Kick Off 1, Extra, Time, Final Whistle, Great Court 2, Kick Boxing, Sly Spy, etc. **Vincent CHOISNEL, 3, rue André-Bourgogne, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 47.99.55.58.**

520 STF + souris + câbles et 2 joys. Px : 1 500 F à déb. **Joe SANKOVIC, 13, rue Marcadet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.51.35.99.**

Vds 520 STE (IMO) coul. + nbx log. (jx, mus. pro 24) + acc. : joys, tapis, rgt, d. vierges. Exc. état, le tt : 4 800 F. **Nicolas GROSLIER. Tél. : (16-1) 60.77.76.85.**

Stop STE 520 + 450 disk + moni. coul. + bte joys, cord. stéréo Freeboot : 9 000 F, poss. vte sépar. **Claude TRANSLER, 34, av. Jean-Jaurès, 10600 Chapelle Saint-Luc. Tél. : 25.74.60.30.**

Vds 520 STF (TBE) + lect. ext. SF + péri. + souris + 2 joys + nbx jx + manuels : 1 500 F. **Stéphane POUPON, 101, rue de Prony, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 48.88.98.17.**

Vds 520ST + joy, souris + nbx jx + revue + F.B. : 2 000 F.

Frédéric VALEZI, 3, rue de Ribosi, 31490 Leguevin. Tél. : 61.86.13.50.

Vds impri. SMM804, état neuf + Oric Atmos + buggy radiocommandée élect., bas px. **Philippe PAULEAU, impasse Saint-Exupéry, 13800 Istres. Tél. : 42.56.04.24.**

Vds orig. : Panza, Kick Boxing, Beach Volley, Oriental Games de 70 à 110 F, le tt sur ST. **Xavier OUSTRIC, 3, rte de Pezenas, 34530 Aumes. Tél. : 67.98.22.82.**

Stooop ! Vds 520 STF + joy/mouse + nbx jx : 2 000 F. **Frédéric VALEZI, 3, rue de Ribosi, 31490 Leguevin. Tél. : 61.86.13.50.**

Vds 520 STE + 80 jx + joy Quickjoys Super Board + revues + moni. coul. : 3 990 F. **Jérémy TORDJEMAN, 67, rue du Moulin à Vent, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.57.73.46.**

Vds orig. ST : Sherman M4, Fire and Forget : 80 F. Cher. ST replay 4 + cart. bas px. **Guillaume TURPIN, 18, rue de la Cave de Chatendy, 77132 Larchant.**

Vds jx orig. ST : Indy av., Maniac Mansion, les Portes du temps, Explora 2 : 100 F chaq. ou 200 F les 4. **Jean-Luc DOTHEE, chemin des Bouères, 63430 Pont-du-Château. Tél. : 73.83.14.21.**

Vds sur ST : Cougar Force, Tortues, Corruption : 100 F un ou 250 F les 3. **Sébastien LAMELOISE, 29, rue de nantes, 54180 Heillecourt. Tél. : 83.53.16.03.**

Vds orig. sur ST M. à Venise, M. Manor, F29, B. Palmer, Mach 3, M. à l'ombre, P. Panter, liv., prog. GFA3. Px 50 à 300 F. **Arnaud ROSTAIN, 17, bld A.-Cieussa, 13007 Marseille. Tél. : 91.52.76.69.**

Vds ou éch. sur ST jx, util. Env. liste. Rép. ass. **Patrice JEAUNEAU, J.-J.-Rousseau, bloc B, 54800 Jarny. Tél. : 29.87.02.17 (répondeur).**

Vds impri. EXL 80 comp. PC, 1 300 F à déb. pour Amiga, nbx livres, progtion Basic. **Claude GINDRE, 70, rue du Cluzeau. Tél. : 53.53.58.55.**

Vds Diskopack (25 copieurs + antivirus) : 40 F. Cher. P.A pour diffuser fanzine sur disk ! **Romuald SERRADO, bat. C, 6, av. de la Victoire, 83400 Les Salins d'Hyères. Tél. : 94.66.44.91.**

Vds nbx jx sur STF avec btes orig. Urgent. Merci. **Jérôme CHONAVEY, 110, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.26.54.**

Vds 520 STE + mon. coul. + lect. ext. 3 1/2 + nbx jx orig. + livres + revues + 60 disks : 4 500 F (possib. Toulouse). **Olivier SABATIER, rue de la Crouzille, 81000 Albi. Tél. : 63.54.82.84.**

Vds 1040 STE ss gar. + souris + joys + nbx jx + (log. musique) : 4 300 F. **Hervé TRAISNEL, 103 bis, rue Hoche, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.60.29.77.**

Vds nbx jx sur ST. Dem. liste. **Mehdi BAADIL, 309, rue des Bois-Blancs, 59000 Lille. Tél. : 20.93.10.79.**

Vds 520 STF, nbx jx. Px : 2 200 F. **Jean-jacques BODY, 5, rue des Annonciades, 78250 Meulan. Tél. : (16-1) 30.99.53.27.**

Vds ST TBE, 2 man., nbx jx : Chaos, Strik Back, Robocop, Ninja Spirit, etc. : 2 000 F le tt (préfér. sur Nord). **Cedric DUCATILLON, 4 bis, place antoine-Tacq, 59000 Lille. Tél. : 20.59.83.50.**

Vds 520 STE : Falcon, Mission Disk, Ghosbusters II : 50 F l'un avec doc., etc. (dem. liste). **Pierre RICHARDOT, 30, rue de la Grande-Cote, 88430 Le Val d'Ajol. Tél. : 29.30.60.05.**

Vds jx 520 STF Powermonger, P. of Persia, Captive : 100 F + port. **Richard VINCONNEAU, 280, route de Saint-Trojan, Boutiers, 16100 Cognac. Tél. : 45.35.21.75.**

Vds orig. ST : Midwinter, Pirates, Chaos Strikes... (+ de 30jx) surt. aventure et rôle (entre 50 et 150 F). **Philippe LONNE, 27, rue Lamarck, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.35.72.**

Vds impri. Mannesman Tally MT81 + cordon (pr Atari, Amiga, PC) ss gar., état neuf : 1 100 F. **Vincent. Tél. : (16-1) 45.25.95.94.**

Vds nbx jx pour 520 STE bas px. Liste sur dem. **Freddy MARMIN, 360, rue des Jonquilles, Bois-en-Ardres, 62160 Ardres. Tél. : 21.36.79.64.**

Vds 520 STE (ss gar.) + péri. + nbx jx (Turrican, Venus, Xenon II...) + joy + souris + manuels + rev. : 2 780 F. **Mourad HADDAD, 48, rue du Commandant Louis-Bouchet, 93800 Epinax-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.23.54.81.**

Vds jx orig. ST : 100 F pce + revues Microloisirs. **Laurent GODEFROY, 40, rue Chanzy, 72000 Le Mans. Tél. : 43.84.38.35.**

Vds pour STE 95 softs orig. : 50 F l'un (3D Construction Kit, Damocles, etc.). **Daniel PIERRE, 18, av. de Provence, 78140 Velizy. Tél. : (16-1) 39.46.68.61 (ap. 19 h).**

Vds imp. 1029 (Atari XL), tab. Tactile, nbx jx, cart. + disks, lect. K7, le tt : 1 000 F. Urgent. **Tristan LEFEBVRE, 250, rue de Warneton, 59850 Nieppe. Tél. : 20.48.63.82.**

Vds 520 STE + souris + 2 joys + 75 jx : 4 000 F, état neuf, ss gar. + disk vier. (20). **Erwan GARNIER, 1, rue d'Armenonville, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.68.01.50.**

Vds nbx softs sur STE et STF (Powermonger, Midwinter 2, Cybercon 3, Toki). **Jérôme PRIN, 11, rue Jean-Baptiste-Gervais, 77450 Esbly. Tél. : 60.04.34.60.**

Vds 520 STE conf. 1 Mo (gar. 1 an) + mouse + joy + drive 3 1/2 Cumana + LC10 coul. + jx + accessoires. Px à déb. **Bruno. Tél. : 64.04.59.21.**

Vds 1040 STF + moni. + souris + impri. Epson LX800, val. : 4 700 F + frais env. **Olivier GENDRY, 93, rue Fouques-Duparc, 26000 Valence. Tél. : 75.42.63.33.**

Vds 520 STF + mon. coul. SC1224 + 3 joys + souris + prolong. + prise 4 joys + 170 disk (nbx jx) : 3 800 F. **Florian PAMBRUN, 24, rue Léon-Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.**

Vds 520 STE + souris + joy + STOS + 26 jx orig. + livres + bte d'embal., le tt en TBE (03-90). Px : 3 000 F. **Mari KOHIYAMA, 14 bis, rue de Milan, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.99.42.**

520 STF (1 Mo) + lect. ext. + livres + logs sur RP uniq. Px : 2 000 F. **Jean-Denis ALVES, 4, rue Maisant, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.48.36 (ap. 20 h).**

Vds 520 STF + nbx jx orig. : Panza, F19, Lotus Turbo, Monkey Island. Px : 2 500 F. **Jean-Louis, REVEYRON, 8, av. Joffre, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.44.04.**

Vds jx orig. pour ST : 90 F l'un, liste sur dem. **Valery TAQUET, 52, rue Curie, 59540 Caudry. Tél. : 27.85.95.03.**

Vds 520 STE (2 Mo), coul. + Megafile 30 + scanner à main + mble ordi. + nbx prg org. : 8 000 F. **Philippe GIRAUD, 19, rue des Roses, 77230 Juilly. Tél. : 64.36.25.74.**

A saisir, TBE : 1040 STF + moni. coul. + souris + 2 joys + nbx jx/util. + GFA + revues pr 4 500 F seulemt. **Philippe ROITMAN, 61, av. Simon-Bolivar, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.02.57.33 (de 19 h 30 à 21 h).**

Exceptionnel : vds 520 STF + émul. PC supercharg. + STAR NL10 + 400 disks : 6 000 F. **Daniel RUFFRAY, 29, rue Titon, 75011 Paris.**

Vds orig. ST + doc : Raibow ISL : 130 F, Explora 1 : 150 F, Exp. 2 : 160 F, Gauntlet : 60 F, Spect. 512 : 350 F, Op. Jupiter : 110 F (tbre pour réponse). **Hélène ARDOUIN, 6, cours des Girondins, 33500 Libourne.**

Vds 520 STF (peu servi) + souris + joy + périt. + env. 50 disks util., etc.). Px : 2 500 F. **Anthony DELBARY, 1, av. Madeleine, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.80.26.30.**

Vds Crazy Cars II : 130 F et compil. Heroes : 220 F, TBE sur ST/STE (rég. Voironaise et Grenobloise uniq.). **Stéphane GENNAI, lotissement Orgeoise, lot. 24, Coublevie, 38500 Voiron. Tél. : 76.65.65.83.**

Vds 520 STF + nbx jx + util. + man. + lect. ext. + Freeboot : 2 500 F, moni. péri. vert stér. : 600 F. **Christophe PONCELET, 19, av. Rauss, 76370 Berneval-le-Grand. Tél. : 35.83.81.95.**

Vds pour ST Pro12 : 450 F, FS2 : 200 F, éch. nbx Dompub. **Lucien CALLET, chez Filoleau, La Vergnasse, 24410 Chenaud. Tél. : 53.90.35.82.**

Vds 1040 STE mono. HR gar. 1 an + 20 log. jx gestion simul. : 4 500 F. **Didier PANNETIER, 3, allée de Franche-Comté, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.83.99 (ap. 19 h).**

Vds pour STE/STF jx bas px, liste sur dem. Rép. rapide. **Gérard CONCHE, 33, rue André-Maurois, 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Vds 520 STF + mon. coul. + nbx jx + util. + imp. Citizen 120D + joy : 3 400 F. **Jean-Damien LEPERE, 20, bld de la République, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.20.25.86.**

Vds STF 520 simple face et impri. LC10 ss gar. + jx. Px à déb. **Ludovic MAUGUIN, 7, av. Claude-Matrat, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.38.27.48.**

Vds jx Atari Midwinter, Full Metal, Tower of Babel, Powermonger, Dunjeon Master, BAT : 110 F, Music Master : 200 F. **Sylvain LEBAS, 11, rue de Plaisance, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.41.78.00.**

Vds SC1425 (mon. coul. : 1 200 F) + PSS 790 Yamaha (synthé. + pied + cordon Midi : 2 000 F) + Megadrive (1 000 F). **Olivier DEPIN, La Giletterie, 89150 Foucheres. Tél. : 86.88.64.29.**

Atari ST2 + DD 20 Mega mono. Atari ST4 + DD 30 Mega, mono. + nbx logs, imp. laser SLM804, spectre GCR 3.0. A déb. **Christophe HURBIN, Plaisance, 26100 Romans. Tél. : 92.24.46.69 ou 75.70.30.04.**

Vds ou éch. ctre orig. Hard copieur Blitz : 200 F, cher. contact pour éch. STF. **Loïs COEURDEUIL, 15, rue des Lanciers, 83170 Brignoles. Tél. : 94.59.18.24.**

Vds 520 STE + mon. coul. SC 1425 + 80 jx + 30 disk. vier. + 2 joy + souris + man. + nbses revues : 3 800 F. **Julien ALEXANDRE, 14, rue des réservoirs, 94410 Saint-Maurice. Tél. : (16-1) 43.97.07.32.**

Vds nbx jx orig. + livres + dessinateur + FM Melody Maker, faire offre (sur Paris). **François AUGUSTE, 35, rue Louis-Braille, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.06.32.**

Vds 520 STF + moni. coul. + jx + util. : 3 500 F, TBE (souriss neuve). **Virginie GUERRE, 11, rue Jean-Barnoin, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.22.87.67.**

Vds 520 STF + 1 Mo + TV coul. + phaser + tapis + housse + joy + bte rgt + docs + mags + ble + inver-face + nbx disks : 4 800 F. **Patrick ALLANIC, 2, place de la Seine, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.31.08.**

Vds 520 STE + mon. coul. + jx + joy + bte : 300 F à déb. Poss. d'achat sép. (60 % du px). **Mehdi MIR. Tél. : (16-1) 42.06.22.09.**

Vds orig. sur ST : M1 Tank, Platoon, P. du Temps, Zac MC, Kracken, etc... : 100 F, rédacteur : 250 F + jx orig. : 50 F. **Cedric VIGNON, 14, rue du Charpennet, 69890 La Tour de Salvagny. Tél. : 78.48.83.92.**

Vds 520 STF DF TBE + drive ext. 720 Ko + mon. SC 1425 + nbx jx (anc. et nouv.). Px à déb. **Thomas GAUDRE, 2, rue de Bellecroix, 37260 Pont de Ruan. Tél. : 47.65.74.69.**

Vds simul. vol en combat aérien : F29, Reliator sur ST-STE, orig. et complet pour 120 F. **Romuald GEBLEUX, 51, place du Général-de-Gaulle, 60150 Coudun. Tél. : 44.83.14.25.**

Vds jx Atari, Kick Off, Turbo, Out Run, Pictionary, Sleeping Gods Lie et 16 aut. jx à 75 F l'un. **Olivier ZORKANI, 36, rue Barbes, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.70.61.92.**

Vds 520 STF DF + mon. coul. SC1425 + joys + 3 btes rgt + 300 D7 + 100 mag : 4 600 F. **Sébastien SALLES, 28 bis, rue Daubeton, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.36.63.02.**

Vds 520 STE (01.91) + moni. SC 1435 + souris + joys + 2 jx : 3 900 F. **Michel GUILLEMINEAU, 17, av. de la Corniche, 44700 Orvault. Tél. : 40.40.99.35.**

Vds 520 STF + moni. + jx + joy + revues, TBE. **Frank. Tél. : 47.00.62.72.**

Vds nbx dom-pubs, musique, demos sur ST. Liste ctre tbre. Rech. Vidi ST. **Christophe BESNARD, 37, rue Charles-Martin, 76600 Le Havre. Tél. : 35.26.61.67.**

Vds 520 STF dble face + free-boot + orig. + D7 + péri. : 2 000 F + lect. ext. Cumana : 500 F. **Alain FAURY. Tél. : (16-1) 46.72.64.26.**

Vds jx sur ST, NEc et Gameboy + vds cons. NEC et Gameboy. **David FARHI, 105, bld de Strasbourg, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.94.29.17.**

Vds orig. pour ST : Africa Korps, Cohort, Wanted, Gold of the America, Starray, Troubadours : 100 F pce. **Nicolas BRONARD, impasse Jean-Jaurès, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.84.06.**

Vds 1040 STE + moni. coul., gar. 2 ans. Px : 4 000 F. Vds cons. Nintendo : 350 F + jx : 100 F. **Jocelyne FLORI, 14 bis, rue Claude-Decaen, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.62.92.**

Vds 520 STF + mon. coul. + 150 dk (jx, utils) + livre GFA + souris + joy + housses + bte : 3 500 F. **Thierry ROY, 20, rue Papillon, 77135 Pontcarré. Tél. : 64.66.32.98.**

Vds STF 1 Mo + 100 D7 + tapis et souris : 2 700 F. Vds moni. coul. Thomson : 1 000 F, très urgent ! **Olivier TEKOUTCHEFF, 151, av. R.-Shuman, bat. 5, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.02.11.09.**

Vds STF DF + 2 souris, 30 jx, lect. int., le tt TBE : 2 200 F, à déb. **Didier. Tél. : 94.32.13.82.**

Urgent, vds 520 STE + moni. coul. + env. 30 jx + 1 joy, le tt : 4 500 F (août 90). **Anthony COLIN, 50 A, rue de Dole, 25000 Besançon. Tél. : 81.41.01.06.**

Vds jx sur 520/1040 STF-STE tt type d'orig. Possède pratiquement tous les Sierra on line. **Bertrand CHARNECA, 128, bld Davout, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.31.09.19.**

Vds pour ST/STE + de 1 000 jx et util. (musique, PAO) : 20 F pce. Liste sur dem. **Dominique PERNICI, 93, Les Platanes, 13320 Bouc-Bel-Air.**

Vds orig. pour STF Powermonger (70 F), Battle Master (60 F), Best (60 F), Legend of Djel (60 F), Barbarian II (60 F). **Blaise HANCZAR, 40, bld E.-Herriot, 10000 Troyes. Tél. : 25.49.31.81.**

Vds 520 STF/DF + mon. coul. SC1425 + péri. + souris + joy + bte rgt + nbx jx + manuel + ST Basic : 4 000 F (excel. état). **Jean-Pierre SINEGRE, 22, rue du Port, 78250 Hardricourt. Tél. : (16-1) 34.74.25.45.**

Vds 1040 STF + péri. + souris + manuel + Basic GFA 2.02 + 26 jx orig. (BAT, Chaos SB, etc.). Px : 4 200 F. **Arnaud CHATILLON, 14, cour de la Duchesse, 95800 Cergy-Saint-Christophe. Tél. : (16-1) 34.43.66.40.**

Vds 520 STE gonflé à un Mega, ss gar. + cordons + souris + f. de p. compris : 2 500 F. **Patrice PLAA, chemin du Saliga, 64800 Mirepeix. Tél. : 59.61.17.17.**

Vds 520 STF + moni. coul. SC1224 + joy + souris + nbx log. + manuel + mag., le tt en TBE : 4 000 F. **Philippe DURIEUX, 597, rue Jean-Carpentier, 59112 Annoeullin. Tél. : 20.85.73.13.**

Vds nbx orig. sur ST Falcon : 150 F, Great Court : 100 F, Bomber : 100 F, N.-M Grand-Prix : 50 F, E. Motion : 80 F, etc. **François NAZABAL, 32, chemin de Pins, 31600 Saubens. Tél. : 61.56.87.03.**

Vds STF 520 DF + mon. coul. Atari 1425 + 2 joys + embal. orig. + 45 jx + docs + revues Tilt : 3 500 F. **Duc PHAM-HI, 2, allée Tennessee-Williams, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.84.78.22 (ap. 20 h).**

520 STF DF + mon. coul. SC1425 + 150 disq. (jx, util.) + 3 joy + Racemaker (volant), TBE : 2 500 F. **Richard LUSTEAUX, 25, av. de la Frileuse, 91940 Gometz-le-Chatel. Tél. : (16-1) 69.86.94.79.**

Vds orig. sur ST : Captive : 150 F, Lemmings : 120 F, Tortues : 120 F. Catal. Dompub sur dem. **Franck DEWANNIEUX, 7, allée du Bois du Vincin, 56000 Vannes. Tél. : 97.40.72.00.**

Vds sur ST : scanner IMG-SCAN : 600 F, Elvira : 180 F, Explora 3 : 80 F, 3D Construktion kit : 260 F (+ 25 F de port). **Olivier RATAJCZAK, 15, rue Placide-Lefebvre, 59252 Marquette-en-Ostrevant.**

Vds pour Atari lect. ext. 3 1/2 : 500 F + Hard copieur : 199 F + revues Tilt, Gen 4, joy, etc. : 11 F. **Vincent ZANINI, 99, av. de l'Industrie, 74970 Marignier. Tél. : 50.34.56.95.**

Vds orig. ST : F16, Red October, East V., West : 50 F + 10 F port. Pour Amiga Das Boot : 100 F, Amiga school av. Del. Paint 2. **Jean-Noël LANOUGADERE, 10, rue du Maconnais, 73000 Chambéry. Tél. : 79.70.11.20.**

Vds orig. pour ST : Elvira, Drakkhen, Legend of Fairghail, Chaos, Maupiti, DM, Lemmings, Sliper : 100 F. **Christian FEUVRIER, 65, route de la Vallée, 95780 Haute-Isle. Tél. : (16-1) 34.78.23.33, prof. : (16-1) 30.99.96.64.**

Vds 520 STF + disqs vier. + bte : 2 000 F, impri. Amstrad DMP3160DI : 1 200 F. **Michaël DANIAUX, 12, rue Tavelle, 59400 Cambrai. Tél. : 27.81.43.45.**

Vds super jx sur STE à partir de 30 F, liste sur dem. **Anthony ROZIER, Petit Chemin des Planches, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.27.27.**

Vds 520 STF DF + joy + souris + tapis + manuel + cordon + 20 dk au chx parmi 280 + freeboot. Le tt : 2 100 F. **Stéphane PETER, 8, rue Marcel-Dutartre, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.89.75.92.**

Vds 520 STF + moni. + HR + lect. DF + 2 joys + 90 disks (émul. PC + util. + jx : Arc Simul.) : 3 500 F à déb. **Benoît BESNARD, 149, rue Cavelier de la Salle, 50000 Saint-Lô. Tél. : 33.56.19.29.**

Vds 520 STF 1 Mo TOS 1.2 + freeboot + sélect. drive + péri. + livres. Poss. nbx jx, le tt : 1 500 F. **Thierry SAINT-AIGNAN, 30, av. du Mont-Blanc, 69140 Rillieux-la-Pape.**

Vds 1040 STE + souris + tapis souris + jx + 2 man. + péri. + 40 DK (lang., util., jx), tt en TBE. Px : 3 200 F. **Carlos FERREIRA, 10, rue Robespierre, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.20.99.23.**

Vds 520 STE + nbx jx et util. + câble péri. + souris + simul. PC : 2 990 F, TBE (année 91). **Christophe PEROUZEL, 2, allée des Genêts, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 46.13.71.79.**

Vds 1040STE + jx (Crime Wave) + péri. + souris + 1 man. Le tt : 3 000 F (1 an de gar.). **Patrice MIAOULIS, 5, rue du Languedoc, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.60.15.63.**

Vds 520 STDF + moni. coul. + 100 log. + joy + souris + Tilts. Px : 4 000 F, TBE. **Didier MARTIN, 150, bld Mireille-Lauze, 13010 Marseille. Tél. : 91.79.84.82.**

Vds 520 STE + souris + jx + péri. + revues, le tt : 2 500 F. Urgent. Bye ! **Gaël ROLLET, L'Epinette Chapareillan, 38530 Pontcharra. Tél. : 76.45.25.64 (ap. 18 h).**

Vds ou éch. orig. sur STE : Monkey Island, Loom, KQ4, Indiana Jones (AV) : 150 F, Les Voy. du Temps : 100 F, etc. **Nicolas MILLION, 15, rue Georges-Pitard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.57.73.**

Vds orig. pour ST : Les Voy. du Tps : 100 F, Zac Mc Kracken : 100 F, Strider : 100 F et souris TBE : 100 F. **Jonathan GEORG, 8, impasse Fromentin, 61000 Alençon. Tél. : 33.27.51.44.**

Vds barette Simm 256 Ko pour 520STE : 65 F pce. **Eric. Tél. : 88.84.92.17.**

Vds 520STF DF TBE + nbx jx + 1 man. + 2 rallonges joy + nbx util. (dessin, mus.) + branchements Hi-Fi : 3 490 F (urgent). **Frédéric OBERTI, 31, rue de la Loge, 71300 Montceau. Tél. : 85.57.39.06.**

STE 2 Mo RAM, lect. ext. Cumana, exc. état + 400 softs ts domaines, 150 docs et livres, joys : 5 500 F. **Eric DREYFUSS, 16, rue de Pigelée, 41000 Blois. Tél. : 54.42.08.39.**

Vds pour ST Strider (100 F), Bio-Challenge (90 F), Captain Blood (50 F), Bombuzal (50 F), Megapack (100 F). **Tristan PALERM, 9, rue du Vieux-Puits-Jacqueville, 77760 La Chapelle-la-Reine. Tél. : 64.24.32.52.**

Vds 520 STF DF + moni. coul. SC142S + 90 jx + man. + bte rangt + écran anti-reflets. Le tt : 3 500 F. **Sébastien HERRICK, 11, rue des Peupliers, Saché, 37190 Azay-le-Rideau. Tél. : 47.26.88.35.**

520 STE + souris + 2 joys + nbx jx (Gods, Suiv., Speedball 2, Kick Off 2, Lotus) + livres + 100 D7 + bte + util. **Geoffrey MISSY, 3, rue Robert-Shuman, 57800 Freyling-Merle-**

bach. Tél. : 87.04.58.21.

Vds jx, demo, util. sur Atari et Amiga. **Stéphane HANT. Tél. : 20.04.40.25 (ap. 18 h30), 3614 code RTEL2 BAL HANT.**

Vds Tilts, Génération 4, Micro News, Players One. Vds Nintendo : 700 F et 800 XL (BE) : 500 F. **Stéphane CLERC, 1c, rue de la Gare, 38610 Gières. Tél. : 76.89.37.25.**

Vds nbx jx sur ST à t. bas px. Cher. contacts sur Gamegear.**Clément JULLIEN, 19, impasse Jean-jaurès, 10800 Saint-Julien.**

Urgent ! Vds 520 STE (péri.) + nbx jx (orig.), val. : 6 000 F, cédé à 3 000 F). **Benjamin NATHAN, 39, bld de la République, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.48.45.73.**

Vds jx ST : Armour Geddon, Flames of Freedom, Bock, Monkey Island VF, BAT, Stos VF, Kick Boxing de 100 à 200 F. **Patrice MUGNIER, 15, champ du Mont, 01480 Chaleins. Tél. : 74.67.92.54.**

Vds 520STF + nbx jx (BAT, Toki, Drakken, Swiv.), TBE : 2 000 F. **Eric COMPIEGNE, 83, bld du Redon, E3 La Rouvière, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.65.92.**

Vds orig. (ST-STE) : Dynasty Warks : 80 F. Explora 3 : 150 F. Battle Chess : 100 F, Pinbal Magic : 80 F. **Philippe LEVANT, 17, rue Vassil-Borik, 62640 Montigny-en-Gohelle. Tél. : 21.20.34.54.**

Vds pour ST 17 log. dont Kick Off 2 + Great Court 2 + Powermonger + Armourgeddon + util. : 890 F. **Frédéric ROUSSEAU, 2, square de Copenhague, 78180 Montigny. Tél. : (16-1) 30.43.58.31.**

Vds 520 STF + man. + souris + Freboot + util. + jx, TBE, le tt : 2 500 F. **Johan HALIMI, 8, allée des Cerisiers, 69200 Vénissieux. Tél. : 72.51.35.07.**

Vds ou éch. jx sur STE (env. listes), vds lect. vidéo ss gar. (14 mois) : 1 300 F. **Pierre SCHNEIDER, 26, route de Rouen, 60360 Viefvillers. Tél. : 44.46.92.62.**

Vds 520 STE + ext. 512 K + moni. coul. SC1435 + 2 joys + jx orig., le tt en TBE : 4 500 F. **Dominique CHUPIN, Kernevez, 29800 Pencran. Tél. : 98.21.68.09.**

Vds 1040 STE, moni. coul., DD 30 M, émul. PC, supercharger, mble jx, joys, revues : 8 200 F. **Pierre WARNAN, 25, rue Louis-Braille, 77100 Meaux. Tél. : 64.34.70.55.**

Vds 520 STF 1 Mo + lect. ext. 1 Mo + Freboot + mon. 1224 + DD 30 Mo + impri. + émul. PC Supercharger + souris + jx + util. : 9 000 F. **William WRIGHT, 54, clos des Cascades, 93160 Noissy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.09.04.**

Vds jx pr STE DT, F15, SE II, ADS, Powermonger, etc. **Eric BOUCHARE, 11, rue Léon-Gambetta, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.75.72.**

Vds 520 STF uni. cent + jx + GFA Basic : 2 500 F. **Sébastien CHARNIER, route de Billon, 63190 Lezoux. Tél. : 73.68.23.70.**

Urgent cause départ vds 520 STF DF + moni. coul. + souris + joys + jx. Px : 3 300 F. **Jérôme BRACCO. Tél. : 45.24.00.05.**

Mega 2 ST, 2 Mo + moni. N/B + joys + switch mono/coul. Px : 4 000 F, exc. état. **Percy HARVEY, 3, Villepreux-Village, 33160 Saint-Aubin-de-Médoc. Tél. : 56.05.12.53.**

Vds 1040 STF écran coul., souris, joys, 40 log., jx, util., livres. Px : 5 000 F. **Pascal LEBRETON, 3, rue Lavoisier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.06.88.**

Vds 1040 ST + moni. CTM 640 + souris et jx + revues (Tilt, Gen. 4), le tt : 3 500 F + imprimante : 1 500 F. **Karim OURTIRANE, 53, rue de Pontoise, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.23.45.13.**

COMMODORE

Vds Powermonger : 200 F. **Christian LE BARS, IUT, rue La Grandière, 29287 Brest Cedex. Tél. : 98.47.17.93.**

Vds orig. : Elvira, Beast 1 et 2, Cadaver, Obitus, Lotus Turbo, Z. Out, Killing Game, Unreal, etc. : 100 F. **Frédéric PIRON, 189, bld de La Petite Vitesse, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.26.85.**

Vds Bomber Mission Disk 1, Powermonger, Explora III, Sim City, Terrain Editor : 140 et 200 F. **Jérôme LAVATELLI, 17, Vy des Mores, 1291 Commugny, Suisse. Tél. : (022) 7.76.38.05.**

Vds nbx jx sur A500. Poss. : Centurion, Shadow, Dancers, Premistorik, Chuck Rock, etc. **Eric JOVENAUX, rue Montaigne, Lycée J.-B.-Delambre, 80080 amiens. Tél. : 22.44.27.44.**

Vds A500 + ext. mém. + lect. + 100 disk + TV coul. + joys. + souris + revues et manuel (gar.) : 6 000 F. **Emmanuel PERSONNE, 121, bld soult, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.51.22.**

Vds A500 + ext. mém. + moni. coul. ss gar. + livres + D7 + joys dans son embal. d'orig. Px : 4 900 F. **Youcef AZZOUG, 4, rue Lionel-Terray, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.08.16.**

Vds jx sur Amiga. **Jean-Noël CAEYMAN, 64, rue du Réseau Robert-Keller, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.74.12 (A.M.).**

Vds A500 + 1083S + 150 jx + 50 disk vier. + 2 joys + souris + tapis + livres, revues. **Jean-Sébastien SERRE, Aux 4 Vents, quartier Gamone, 26400 Eurre. Tél. : 75.25.20.84.**

Vds 10 jx orig. pour A500 : 100 F l'un (Falcon, Chase HQ, Robocop, Op. Wolf, Tintin sur la Lune, etc.). **Emmanuel DE LA LOGE, 35, rue de la Pompe, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.04.26.69.**

Vds CD-ROM 2 + inte. F + 2 jx (ss gar.) : 2 400 F. Vds lect. ext. pour A500 : 430 F, monit. coul. : 1 400 F (1081). Ach. jx NEC : 250 F. **Uy POR LENG, 62, rue Pixerecourt, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 48.37.81.05.**

Vds lect. 5 1/4 kit autoboot pour A500/2000 + 185 disques dom. pub., le tt : 1 200 F. **David GRULOIS, 131, rue du Ruez, 59242 Genech. Tél. : 20.84.63.57.**

Vds jx orig. sur A500. Px super intér. Dem. liste. Rép. ass. **Juan RODRIGUEZ, rue des Sablons 6, 1205 Genève (Suisse). Tél. : (022) 47.67.37.**

Vds A500 + moni. coul. + mémo. 512 K + 2e drive 3 1/2 + nbx jx + 200 disk. vier. + revue : 5 000 F. **Marc PINTO, 60, av. du Bois-Guimier, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 42.83.57.77 (le soir).**

Vds A500 + ext. 512 K + moni. coul. HR + lect. disk. + impri. 120D + scanner N & B, le tt TBE : 7 400 F. **Tél. : (16-1) 40.11.26.43.**

Vds C64 + lect. K7 + jx : 800 F + Voice Master : 400 F + jx sur disk entre 100 et 130 F. **Willy RICHARD, 408, av. du Docteur-Jean-Mac, 72100 Le Mans. Tél. : 43.84.30.19 (entre 12 et 14 h).**

Vds nbx jx à t. bas px. Vds super hardcopieur : 190 F. Vds lots de 300 disks pour ST : 8 F. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.88.09.01.**

Vds A500 + moni. + joys + souris, le tt ss gar. Px très intér. **Eric DELBES, 6, rue Jean-Macé, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.24.15.88.**

Stop, vds C64 + monit. coul. + 1541 + 1530 + jx (disk et K7) + livre Basic + man. + cadeau (un autre clavier). **Florent LAMETRIE, Lattelou Milizac, 29290 Saint-Renan. Tél. : 98.47.27.65 (après 19 h, SVP).**

Vds pour C64 log. K7, bidouilles, docs, matériels, anc. revues, px carrément cools (si, si, c'est vrai). **Frédéric SAFAR, 5, rue du Pré Feray, 27180 Arnières-sur-Iton. Tél. : 32.39.28.03.**

Vds moni. 1084 S Commodore + 1 logiciel de compte Amiga. Val. : 2 490 F, vendu : 1 700 F. **Jacques SALZMANN, 1, rue Michel-Vincent, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.34.78.57.**

Vds A500 + ext. 512 K + moni. 1084S + lect. ext. + jx + doc. Px env. : 6 000 F. **Alain ANTOCI, 257, chemin de la Pierre, Plantade, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.37.84.**

Vds A500 TBE + souris + man. + une dizaine d'orig. : 3 200 F à déb. **Michaël BROD, 4, sq. du Nouveau Belleville, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.93.96.**

Vds jx orig. : 80 F, Gee Bee Air, Rally, Excalibur, Lemmings, Warzone, Champion Raj, Monkey VF. **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, bât. A3, bld des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds C64 (N) + lcteur K7 + péri. + nbx jx : 400 F. Vds nbx jx sur NEC. Ach. jx sur Amiga. **Jean-Marc LAHERA, Z.I. de Lamolière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

Vds jx pour C64 (K7, disc) ts orig. et à t. bas px ! **Joël LAGAUDE, 1, square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.73.89.80.**

Vds D7 jx Amiga entre 100 et 180 F : F-19, Chaos Strikes Back, etc. + Amos : 300 F. Rép. ass. **Guillaume PETTE, 1, Drève du Château, 59273 Fretin. Tél. : 20.59.82.23.**

Vds A500 + ext. 501 + moni. coul. + 700 disks + souris + joys + docs + revues, le tt TBE. Px intér. **Yannis TERPREAULT, 151, rue des Violettes, 49400 Saumur. Tél. : 41.67.40.12 (de 19 à 20 h).**

Vds orig. sur A500 : Battlestorm : 100 F, Tortues : 110 F, Targhan : 100 F, P47 : 100 F, Mind Breaker : 50 F, Beatit : 50 F. **Olivier DUELZ, 13, chaussée Brunehaut, 59278 Escaupont. Tél. : 27.25.94.51 (ap. 19 h).**

Vds log. orig. Amiga. Px intér. Listes ctre 2 tbres à 2.30 F. Rép. ass. **Alexandre BOINOT, La Planée, 25160 Malbuisson. Tél. : 81.69.63.95.**

Vds C64 + lect. disk 1541 + mon. coul. + imp. MPS 801 + 2 joys + très nbx jx. Px : 4 500 F port compris. **Emmanuel VALLEAU, 9, rue Sarah-Bernhardt, 79200 Châtillon-sur-Thouet. Tél. : 49.95.17.54.**

A500 vds jx à px dément. **Hugues DUVAUCHELLE, BP 0836, 80008 Amiens, Cedex. Tél. : 22.91.00.07 (ap. 18 h 30).**

Vds jx Amiga : M1Tank, Conquest of Camelot, Police Quest 2, Manchester : 150 F ou 350 F les 3. **Fabien BRUNET, La Rouvière, bât. A, 83, bld du Redon, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.49.10.**

Vds pour Amiga orig. : Superbase + doc : 200 F, Wheels of Fire 5d : 100 F. Ech. ou vds jx. Env. listes. **Richard REISMAN, 35, rue du Maréchal-Joffre, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.58.03.**

Vds pour Amiga : Beast I état neuf : 140 F. Cher. déb. et confirmés pour éch., vte, achats Only On Amiga. **Julien PENEL, 18, allée des Pivoines, 62360 Hesdin-L'Abbé. Tél. : 21.83.42.40.**

Vds jx orig. pour C64 : Bedlam, Cauldron, Agent X2 (K7) + Shadow Warriors, Op. Wolf, etc. (D7). Px très cool, TBE. **Philippe SOREAU, Vernoux-sur-Boutonne, 79170 Brioux. Tél. : 49.07.54.53.**

Urgent ! Vds A500 + moni. 1084 + souris + joy + ext. 512 Ko + bte rang. : 4 000 F. **Philippe DA COSTA, 29, rue Marx-Dormoy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.02.90.**

Vds super jx, déb. ne pas s'abst. (Amiga bien sûr !). **Christophe BAK, 9, rte de Rieulay, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.**

Vds A500 + souris + joy + bte rang. + 80 jx + 1 mega (ext.), le tt : 2 500 F. **Frédéric COSTA, 124, bld Auguste-Blanqui, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.76.92.**

Salut, vds jx sur Amiga, déb. admis tte la France ou rég. Nord-PdC, bye. **Rudy LANGLET, 22, rue des Saules, rés. du Moulin, 62700 Labuissière. Tél. : 21.53.23.50.**

Vds orig. neufs Gold of the Aztecs, Deluxe Paint 1, Vaxine : 40 F pce sur Amiga.**Alain ATLAN, 78, bld Saint-Ruf, 84000 Avignon.**

Vds jx Amiga à t. bas px. Env. 1 disk pour liste. Poss. journal sur disk. **Laurent KUNTZ, 289, route de Colmar, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.40.13.38.**

Vds A500 + moni. coul. : 3 500 F, DDur GVPII, 42 Mo + 4 mega RAM : 6 000 F, ext. 2 Mo pour A500 : 1 000 F.**Jean-Luc ROYER, 33, rue de L'Embanie, 54220 Malzéville.**

Vds orig. Amiga Maupiti, bat. Loom, Art de la Guerre : 50 F. **José ALBAINA, 147, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.53.86 (ap. 18 h 30).**

C64 : vds jx (nbx et variés) sur K7 à bas px.**Nicolas WARRET, 29, rue du 8-Mai, 62143 Angres.**

Vds impri. Commodore MPS 1000 comp. PC + câble liaison PC + 2 joys + lect. 1541, le tt : 1 000 F. **Olivier BEAUDOIN, 12, impasse des Lauriers, 34830 Clapiers. Tél. : 67.59.42.11.**

Vds jx orig. C64 et Amiga de 10 à 50 F pce. 5 coffrets Tilt : 15 F pce et ancien Tilt, Gen. 4 : 5 F pce. **Philippe MICKELER, Marolles, 49140 Seiches-sur-le-Loir. Tél. : 41.76.99.46.**

Vds Archimèdes A310 complet, A500 encore plus complet. Px à déb. Éch. poss. ctre PC 386.**Landabourou BERGOT, 64330 Garlin.**

Vds orig. Amiga (Unreal, Populous...), liste ctre un tbre. **David DARRICAU, 5, av. Carnot, 64200 Biarritz. Tél. : 59.22.13.30.**

Vds A500 + DDur A590 + 2 Mo RAM + impri., le tt : 6 000 F, DDur seul : 3 000 F, Amiga + imp. : 3 000 F. **Mikaël NANTILLÉ, 51, rue Jules-Massenet, 13470 Carnoux. Tél. : 42.73.61.85.**

Vds pour Amiga Powermonger (orig. avec not. en anglais) : 200 F port compris. **Christian LE BARS, IUT, rue La Grandière, 29287 Brest Cedex. Tél. : 98.47.17.93.**

Vds jx, util., démos, à hyper bas px sur Amiga bien sûr. **Stéphane MENOUD, 13, rue du Sapin, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.92.05.22.**

Vds jx pour Amiga : Kick Boxing, Awesone, Mac 3, Orthogus 1 : 300 F les 3 ou 100 F un. **Didier FIGUERES, 12, rue du Sud, 13003 Marseille. Tél. : 91.50.41.73 (ap. 20 h).**

Vds pour Amiga émul. PC AT once : 1 500 F pour CPC, prise péri. : 250 F. Vds Tilt 1/2 px. **I-Long LOU, 27, rue du Général-de-Gaulle, 77000 Melun. Tél. : 64.52.16.94.**

Vds C64 + moni. + lect. disk et K7 + joy + jx + util. Px : 3 000 F. **Olivier SOULAT, 20, rue des Grands-Maîtres, 37400 Amboise. Tél. : 47.57.25.40.**

Vds jx amiga. Poss. Gods, Eye of Beholder, GP 500 2, Supercars 2, Brat, Storn-Ball, Arhour-Geddon. A bientôt. **Frédéric VERGEZ, 10, rue des Lauriers, 11310 Fontiers-Plaisance. Tél. : 68.26.55.79.**

C64/128 + disk 1571 + moni. 1901 coul. HR comp. Amiga + impri. VIC 1525 graph. + Power + cart. + doc. + livres + 100 disks impec., emb. orig. Px : 3 000 F.**Alain COURTHALIAC, 3, allée du Faneur, 78310 Maurepas.**

Vds jx amiga et PC. Nbreses simul. de vol. Px intér. Réduction sur achat groupe. **Stéphane RABILLER, 5, rue Nicolas-Copernic. Tél. : 64.88.42.97.**

Amiga ext. mém. 512 K + horloge + Inter Golden Image : 300 F, moni. coul. 1084P + filtre : 1 500 F TBE. **Laurent GOURDET, 25, rue Pierre et Angèle-Le Hen, 94450 Limeil Brevannes. Tél. : (16-1) 45.69.18.05.**

Sur A500 vds : Frightnight (50 F), Turrican (90 F), Budokan (100 F) ou le tt : 200 F, Megadrive éch. ou vds World Cup : 150 F. **Jérôme JEHANNO, 71, rue de Calais, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.80.17.86.**

Vds A500 + moni. 1081 + A501 + nbx jx + 200 disks + btiers + câbles péri. + câble minitel. Px : 4 500 F. **Stéphane POBIANCO, 117, av. des Pages, 78110 Le Vésinet. T (16-1) 30.71.02.81.**

Vds A500 TBE + moni. + tap. souris + souris + 2 btes rang. + ext. 1 Mo + 323 disk de jx. Px : 6 600 F. **Arn MARTIN DE SAINT-SEMMERA, 31, allée de la Toi d'Or, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.03.09.**

Vds A500 + mega + 2 man. + souris + 105 jx + 10 disk vie docs + poster géants (val. : 5 000 F, cédé : 3 000 F). **H ri TEINTURIER, 6, rue Charles-Gounod, 10400 Noge sur-Seine. Tél. : 25.39.95.24.**

Vds A500 + souris + péri. + nbx jx orig. (Gods, Panza, Ba etc.) : 3 000 F. **Morad HENNI, 1, allée La Brouyè 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 34.10.52.39.**

Vds nbx jx sur A500, rép. ass., arnaq. s'abst. **Eric JOV NAUX, rue Montaigne, Lycée J.-B. Delambre, 800 Amiens. Tél. : 22.44.27.44.**

Vds C64 + mon. coul. + 1541 II + joy + lect. K7 + Toll 64 nbx jx + livres + Tilts, le tt TBE : 3 500 F. **Stéphane DI BOLD, 1c, rue du Faubourg, 67270 Minversheim. Tél 88.51.67.13.**

Vds supers jx sur Amiga, bas prix. **Pascal BRUNEL, 10, a lée des Lys, 07500 Granges-les-Valence. Tél. 75.44.55.81.**

Vds pour Amiga : Vidi-Amiga + Vidi-chrome : 1 000 F disk ext. 3 1/2, Amiga 1010 : 500 F (TBE). **Yann ARSENE 2, impasse de la Poste, 62158 L'Arbret. Tél. 21.48.28.29.**

Vds ou éch. ctre Neo-Geo, A500 + ext. mém. + impri. je d'encre + util. + jx : 3 700 F. **Frédéric DELHOUME, Mira Bellefontaine, 31, passage A.-Camus, 31100 Toulouse Tél. : 61.44.11.07.**

Vds pour Amiga Powermonger : 150 F, poss. éch. ctre Monkey Island + cher. contacts pour éch. **Olivier TORIL-LEC, 18, chemin des Ravareil, 69360 Ternay. Tél. : 72.24.64.29.**

Vds A500 + ext. 512 K + lect. XT + souris + tapis + moni. Philips + ampli + enceintes + 100 disk + log. Px : 9 500 F. **Hubert MARTIN, 50, av. Pierre-Mendès-France, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 64.40.89.29.**

Vds A500 + 1084S + ext. mém. + drive ext. + péri. TV + nbx jx + ts embal. : 4 900 F sur Paris ou banlieue. **(16-1) Akim SALMI, 14, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.32.93 (le soir).**

Vds C64 + lect. 1541 + 100 jx disc. + lect. K7 + 10 jx K7 + cordon péritel + cordon UHF, le tt : 2 000 F. **David BLACHERE, 2, av. du Périgord, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.49.22 (ap. 18 h).**

Ech. jx, util. sur Amiga. Vds A500 + jx + lect. ext. + ext. mém. + util. (émulateur IBM, Atari, etc...). Px : 3 300 F. **Michel CHEN, 27, bld de la Villette, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.92.16.**

Vds A500 + ext. mém. A512 + lect. ext. 3 1/2 + moni. coul. + nbx log. : 5 500 F. **Olivier, 18, rue Janssen, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.08.54.**

Génial ! Vds nbx jx pour C64 (disk) BAT, Ninja 3, Turrican 2, Elvira, Ultima 6, Lotus Esprit. Px : 10 F/jeu. **Olivier DESMARS, 2, impasse des Courlis, 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.04.32.08.**

Vds pour Amiga « The animation studio de Disney » (4 disk. + copy pour 600) + exc. traitement de t. : 900 F, le tt neuf et presque jamais servi. **Sylvain CHAUVEL. Tél. : 48.23.56.57 (vers 20 h).**

Vds nbx jx rôles, aventure, wargames orig. sur A500 à px intér. Ecrire pour liste. **Marc DUPIRE, 11, rue Bridaine, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.93.94.67.**

Vds jx, demos, utils. Cadaver, Pay off, vous ne serez pas déçus, rech. demos. **Laurent DUREUX, 5, rue Jean-Mermoz, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.89.31.**

Vds ori. A500 : 50 F chaque : Dble Dragon, Axel's Magic Hammer, Cabal, APB. **Pierre CAMELATO, 48, av. de Grisolles, 31620 Fronton. Tél. : 61.82.70.64.**

A500 + ext. 512 Ko + joys + souris + 30 disks + télé coul. 36 cm + Star LC 10 coul. + drive 3 1/2 + drive 5 1/4 : 6 300 F. **Patrick DUTRUC, 15, bld W.-Rousseau, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.97.15.**

Vds jx Amiga : Explora, Emmanuelle, Hard Drivin, Lost Patrol, Shadow Warriors : 100 F, Indianapolis 500 : 150 F. **Nicolas BOCQUERY, 11, rue du Plemont, 60200 Compiègne. Tél. : 44.20.09.20.**

Vds C128 + C64 + 1541 + 2 lect. K7 + mon. NB + nbx jx + docs + K7 + cons. Atari + pér., le tt : 2 500 F. **Bernard LALANNE, 17, résidence Les Sapins, Parc Lembeye, 64600 Anglet. Tél. : 59.52.24.57.**

Vds C128D + lect. de disk + Power Cartridge + moni. + nbx jx + souris + joys + bte. **Philippe AVARRE, 28, parc du Manoir, 60270 Gouvieux. Tél. : 44.57.49.67.**

A500 exc. état + moni. 1084S + 2 joys + 20 jx orig. + 200 jx + ext. 1 Mega : 7 000 F. **Serge ALLIO, 10, allée des Marguerites, 78250 Melan. Tél. : (16-1) 30.99.59.76.**

Vds Amiga 1000 (512 K) + nbx softs + péri. + livres : 1 700 F. **Arnaud. Tél. : 41.56.34.65.**

Vds A500 + souris + jx + mon. 1081, le tt cédé à 3 500 F ! **Emmanuel SALZARD, N13, Grand-Rue, 55130 Abainville. Tél. : 29.89.67.29.**

Vds A500 + 1 Mo + souris + orig. + Heros Quest 1, Camelot,... + TV (stéréo et biphonique). Px : 5 000 à 5 500 F (à déb.). **Marc DESCOURTIS, 6, allée Jean-Moulin, cité Egalité, 94320 Joinville-le-Pont. Tél. : (16-1) 43.97.20.29.**

Vds orig. pour Amiga : 100 F pce : F15, Strike Eagle 2, Res. 101, Champions of Krynn, Sherman M4, 688 Attack, etc. **Stéphane DEBERDT, 117, route d'Arzano, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.31.96.**

Vds C64 + 1541 + 70 disqu. jx + 1 man., le tt état neuf : 1 800 F. **Ugo CANONICO, 3, rue de la Potasse, 68360 Soultz. Tél. : 89.76.14.55.**

Vds A500 + 1084S + A501 + lect. 3 1/2 + souris + Perfect Sound + joy + disks, le tt. TBE. Px : 6 390 F. **Eric DUGUE, rue Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.19.86 (ap. 20 h).**

Vds orig. Amiga : Larry 1, 2, 3, Iceman, Colonel Bequest, Elvira, Mean Street, Beast 2, It Came From, etc. **Olivier ESTAROU, 252, av. Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.43.10.51.**

Vds super jx sur Amiga à très bas px (liste sur dem.). Rép. ass. et honnête **Jérôme PFLIEGER, 4, allée des Myosotis, 33185 Le Haillan.**

Vds vieux jx et ntés pour C64 disk, px super, liste gratos, env. un tbre pour rép., salut ! **David LEUCHART, 20, rue du Clos du Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

Vds A500 (ss gar.) + ext. 1 Mega + péri. + 2 joy + jx + acc. Px : 2 900 F. **Gilles PASQUIER, 1, rue des Châtaigniers, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.48.06.**

Vds A500 + 1084 + ext. 512 Ko + softs + livres : 4 000 F. Vds Epson LA500, 24 aig. : 2 500 F. **Olivier GUILLO, 6, Les Bois Dorés, 06560 Valbonne. Tél. : 93.40.24.41 (soir).**

Vds jx pour Amiga : Toki, Golden Axe : 100 F (orig.). **Jérôme TOURBEAUX, Lieu dit Orton, 33450 Montussan. Tél. : 56.72.81.34.**

Vds A2000 + mon. coul. 1084S + kit XT + 2 lect. + logs : 8 000 F. **Thong SYSAATH, 1, square de Béranger, 93240 Strains. Tél. : (16-1) 48.22.94.87.**

Vds A500 + 1 Mega + moni. coul. + nbx prog., cédé pour 4 000 F. **Frédéric SELHAMI, 4, rue du Chemin Vert, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 46.55.92.52.**

Vds pour C64 impri. MPS 803, Diskdrive 1541, fast load cart. + jx orig. Px sympa à déb. **Fabien VERGER, 4, rue Boileau, 79100 Thouars. Tél. : 49.66.14.94.**

Vds C64 + mon. coul. + lect. disk et K7 + 300 jx + prise péri. : 3 000 F, sans le moni. : 1 500 F. **Olivier MASSON, 14, rue du Faubourg-Saint-Phlin, 54510 Art-sur-Meurthe. Tél. : 83.56.99.48.**

C128 + mon. coul. + 1541 + lect. K7 + 150 jx : 2 500 F à déb. **Emmanuel LEGATELOIS, 40, bld de Picpus, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.93.34 (laisser message).**

Vds A500 gar. 1 an + ext. 512 K + 400 util. + 30 jx + 2 joy : 3 500 F, scanner : 1 000 F, Amos : 200 F, Lattice C : 500 F. **Laurent FONTANELLI, 45, Bergerie Ouest, 13110 Port-de-Bouc. Tél. : 42.06.35.90.**

Vds C64 + lect. K7 19 jx + 30 games on CD + power carte + 1 cart., le tt : 1 500 F + 81 disk 5 1/4 + 1 joy. **Didier FRAISSE, 4, bld de Vincennes, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.73.35.12.**

Vds C64 + lect. 1541 + nbx docs + 120 D7 + bte rang. + 2 joys, le tt : 2 100 F à déb. **David MARS, « La Brosse », Saint-Julien-de-Jonzy, 71110 Marcigny. Tél. : 85.25.84.11.**

Vds C64 II + 1541 II + lect. K7 + man. + doc. + très nbx jx : le tt : en TBE : 1 800 F. **Cedric GAUTIER, 15, rue du 8-Mai-1945, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.30.90.16.**

Vds A500 + lect. ext. + ext. 501 + 1084S + 200 disk + joy + livre (fév. 91) : 5 500 F, scanner Image Gold : 1 700 F. **Charles CASASSUS, 11, rue Blomet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.58.71 (ap. 18 h).**

Vds C64 + lect. K7 + imp. MPS 801 + 2 joys + livres prog. + jx sur disks : 1 200 F. **Olivier MESTRANO, Rés. La Pièce du Moulin, 54 ter, rue G.-Lenotre, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.41.14.75 (18 à 20 h).**

Vds Maupiti Island version Amiga : 150 F. **Jérôme FREYHEIT, 15, rue des Jasmins, 68110 Illzach. Tél. : 89.50.27.63.**

Vds A500 avec lect. ext., ext., joys, moni. coul., 300 jx + mble, etc. : 6 500 F. **Frantz SCHLUSSELHUBER, 48, allée des Artistes, 77200 Torcy. Tél. : 60.17.40.73.**

A500 exc. état + mon. coul. 1084S + 2 joys + souris + 4 jx + 270 disq. + A501 + lect. ext. + câble audio : 6 700 F. **Jérôme RATNI, 53, rue du Muguet, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.03.41.48 (ap. 18 h 30).**

Vds orig. sur A500 : Champions of Krynn : 150 F (payé : 335 F). **Sylvain RUDA, 1, impasse des Treilles, 91470 Forges-les-Bains. Tél. : (16-1) 64.91.49.63.**

Vds nbx jx et prog. Amiga : Turricane, Wings, Kindwords, Excellence, etc. à bas px. J. : 30 F /P. : 60 F. **Thierry DICHTENMULLER, 37, rue de la Gare, 67270 Alteckendorf. Tél. : 88.51.61.41.**

PC

Vds PC, XT, CGA, 640 Ko, 10 Mhz, lect. 5 1/4 et 3 1/2 + manuels + jx et util. + moni. CLR 8024, TBE : 4 500 F. **Frédéric VIRIOT, 9, rue du Charrau, 57140 Norroy-le-Veneur. Tél. : 87.32.76.90.**

Vds PC 1640 EGA dble lect. 5 1/4 + carte 20 Mo + carte sound Blaster + log. divers, état neuf (ss gar.). **Sacha MARCEK, 2, square des Ormes, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 48.08.19.82.**

PC 386 SX 16 Mhz, 1 Mo de RAM, 2 lect. 5 1/4 et 3 1/2, DDur 44 Mega plein 1/2, VGA coul., disq. : 11 800 F. **Bertrand, Paris et rég. Tél. : (16-1) 64.94.10.29 (ap. 18 h).**

Vds jx PC (Panza, Sim City, FS4, PQ2, Great Court) de 150 à 250 F. **Benjamin ROSINGER, 72, av. Clermont-Tonnerre, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.14.79.**

Vds PC-AT, 12 Mhz, DD 20 Mo, EGA coul. 5 1/4, 1 Mo de RAM + souris + nbx jx + util. : 10 000 F (à déb.). **Eric JAULMES, 1, av. Marie-Balajat, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.13.75.**

Vds PC 7,2 Mhz, MS DOS en ROM, CGA + Tandy 16 coul., 3 voies son + drives 5 1/4 et 3 1/2 + écran mono. + man. + mouse : 3 500 F. **Dominic REMY, Les Barreaux, Blan, 81700 Puylaurens. Tél. : 63.75.24.80.**

Urgent ! Vds PC 1512, DD 20 Mo, écr. coul. + nbx log. (util. + jx) : Lotus, Budo, BTT Futur 2, etc. en TBE : 6 000 F à déb. **Nicolas SITBON, 10, rue du Jourdain, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.46.12.**

Vds AT 386, 20 Mhz + DD 90 Mo + RAM 4 Mo + carte VGA + mon. multisync. coul. + lect. 3 1/2 + 5 1/4, TBE : 16 000 F. **Vincent PETIT, 82, rue de Lourmel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.64.73.**

Vds PC 1512 + moni. mono. + souris + 2e lect. + log. : 4 000 F, File Card 32 Mo : 2 300 F. **Laurent JEAUNEAU, 1, allée des Peupliers, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.25.11.50.**

Vds PC 1512, 640 K, CGA, 2 disks, plus utils, plus jx (Prehistorik, Indy 500) : 5 000 F, – 1 an (sept.). **Simon DUPUIS, 10 bis, rue André-Chenier, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.20.85.98.**

Vds PC 2086 VGA coul., HD 20 M, lect. 3 1/2 et 5 1/4, carte joy, impri., souris, jx et utils, TBE : 11 000 F. **Nicolas LHUILLIER, 1, allée de la Meulière, 78310 Coignières. Tél. : (16-1) 34.61.43.05.**

Vds PC 2086, lect. 3 1/2-5 1/4, VGA 14n HRCD, HD 32 Mo + util. + nbx jx + souris. Px : 10 000 F à déb. **Christophe ou Raphaël NOCELLI, 38, rue de Saint-Ouen, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.37.19.44.**

Vds jx PC : Populous + Datadisk : 200 F, Sim City : 150 F, Targhan : 99 F, Rocket-Ranger : 70 F et Indy 3 av. : 199 F. Poss. éch. **Yacine AIT KACI. Tél. : (16-1) 42.52.02.91.**

Vds PC 1640, DD 40, EGA coul. + Copro 8087 + nbx log. (jx) : 6 500 F. **Olivier DUTILLEUL, rés. L'Aiglon, 6, rue du Fbg Notre-Dame, 59800 Lille. Tél. : 20.57.18.71 (le soir).**

Vds jx PC orig. R-Of the Dragon : 290 F, Monkey Island : 200 F, King Quest V : 300 F, Indy (av) : 120 F. **Eric MEYNIEU, 23, rue des Perdrix, 33600 Pessac. Tél. : 56.36.42.07.**

Vds Sharp PC-1350 Pocket Computer sans pile ni manuel : 300 F. **Pascal LEMAIRE, 235/629, rue Allendé, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.61.05.**

Vds IBM AT 640 Ko + 1 DD 20 Mo + 2 drives + écran EGA + clavier 102 + joys à déb. **Jacques HARROUIN, 88, rue de la Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.29.09.**

PC : jx orig. : 120 F pce : Waterloo, 688 Attack-Sud, Samurai, Gengis Khan, Centurion. **Michel BERTHON, 13, rue de Coulanges, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.08.06.**

Vds PC 1000 SX 2 lect. 5 1/4, 640 K, écran mono., Deskmate II, carte parallèle, nbx util. : 6 000 F. **Philippe. Tél. : 64.52.37.11.**

Vds PC 2086, moni. VGA coul. 14 HRC, 2e lect. 3 1/2, 1 DD 32 Mo + Works + Windows : 6 000 F. **Yann ANCEL, 7, square Desaix, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 41.59.98.50.**

elVds PC Tandy 1000 EX 16 coul., 256 Ko, 1 drive 5 1/4 + moni. coul., le tt : 3 000 F. **Siegfried BERTHAULT, 62, rue des Etannets, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.32.93.62.**

PC AT 286 Notebook 3 KG LCD VGA, DD 20 Mo. 3 1/2, 1,4 Mo, 1 Mo RAM, servi 4 mois, ss gar. TBE + log. : 12 000 F. **Claude DAVY, 17, rue Etienne-Marcel, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.91.81.60.**

Vds 1512 PC 6 jx + 4 D7 + util., écran CGA, 1 man., livre. Px : 6 000 F à déb. **Frédéric DEMERY, 170, rue des Devants, 18200 Saint-Amand-Montrond. Tél. : 48.96.15.73.**

Vds XT 8086 + CGA coul. + 3 1/2 + 5 1/4 + Adlib + enceintes stéréo + nbx disks + carte accélératrice + 102 T, ss gar. 1 an. Px : 3 990 F. **Jérôme GUERIN, rue du Docteur-Rousseau, 24410 Saint-Aulaye. Tél. : 53.90.61.36.**

Vds PC 10 III, 10 Mhz, 640 Ko, HD 40 Mo, 28 ms, 5 1/4 et 3 1/2, souris Hercule/CGA, 102 touches, DOS 3.3 et log. : 6 990 F. **Christophe LOREK, 1, rue auguste-Renoir, 78860 Saint-Nom-la-Bretèche. Tél. : (16-1) 34.62.61.77.**

Vds PC 1512, DD, coul., état neuf + jx + livres, urgent : 4 500 F. **Marie ROPIOT, 17, bld Chastenet-de-Géry, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.77.75.88 (ap. 20 h).**

Vds orig. PC : Red Baron (voir Tilt nº 88, p. 53). Px : 250 F. **Rémi ROSINSKI, 1, rue Courbon-Brioude, 42700 Firminy. Tél. : 77.61.41.33 (ap. 19 h).**

Vds PC 7,2 Mhz, MS DOS en ROM, CGA + Tandy, 16 coul. + drives 5 1/4 et 3 1/2 + écran mono. + man. + Mouse, son : 3 voies : 3 500 F. **Dominic REMY, Les Barreaux, Blan, 81700 Puylaurens. Tél. : 63.75.24.80.**

Vds Swamp sur PC 3 1/2 : 150 F neuf, vds log. Amiga bas px. **Hugues SIMONET, 7, rue de la Mardelle, 95270 Viarmes. Tél. : (16-1) 30.35.34.38 (av. 21 h).**

Vds log. de loto 6/49, sportif, Quinte + pour PC. **Jean-Pierre MACAIRE, impasse Fomboudeau, 33240 Saint-André-de-Cubzac. Tél. : 57.43.00.07.**

Vds joys Warrior 5 et jx pour PC en 3 1/2. **Julien CHAISSE, 13, rue Bancasse, 84000 Avignon.**

Vds jx orig. pour PC 5 1/4 : Sim City (80 F), Barbarian II (60 F), Battle of Britain (100 F), Panza K.B. (100 F). **Nicolas WOLFF, 1, rue des Chasseurs, 67370 Truchmtersheim. Tél. : 88.69.76.46.**

Vds jx pour PC et comp. à bas px, dem. liste, rép. ass., salut et merci. **Arnaud SICHET, 20, allée Charlie-Chaplin, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.43.03.**

Stop ! Vds PC 1512 coul. + souris + disque dur 20 Mo + drive 5 1/4 + log. Px : 4 500 F, à bientôt. **Romain DE MONZA, 12, rue Tholoze, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.59.46.12.**

Vds ou éch. PC 640 Ko, 2 drives + moni. TBE : 3 500 F ou éch. ctre ext. mém. pour RM2G : 2 000 F. **Ludwig ROBERT FORTUMEAU, Le Manoir Rocnt Ballue, 44620 La Montagne. Tél. : 40.65.66.62.**

PC 1512 coul. + dble disk + souris + impri. + tableur + jx : 5 000 F. **Raphaël PILLOSIO, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.43.32.**

Vds IBM PS/2 modèle 30 + écran VGA coul. + HD 20 Mo + mouse + DOS 3.30 : 9 500 F. **Stéphane HUANG, 41, rue Lemercier, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.95.79.**

Vds jx PC orig. 3 1/2 à 150 F : Explora 3, Great Courts, Centurion : 350 F les 3. **Cécile CAVAILLES, 11, rue Henri-Dunant, 33100 Bordeaux. Tél. : 56.86.57.24.**

Stop affaire ! Vds IBM PS/2 VGA, DD 20 Mo, 3 1/2, etc., cédé : 8 000 F. **Michaël MORENO, Hôtel de France, av. Alber-Premier, 83470 Saint-Maximin. Tél. : 94.78.00.14.**

Vds TO16 PC XT EGA DD 5 1/4, clavier 102 t. + F19, Word Perfect, Budokan + nbx jx et util + joys : 8 500 F. **Jean-Louis BAULE, 29, cité Les Vignes, 26780 Malataverne. Tél. : 75.90.80.14.**

Vds PC 1512 SD coul., 640 Mo, DDur 30 Mo, nbx jx et prog., lect. 5 1/4. Px : 7 500 F, rép. ass. **Jean-Claude LOCHON, 5, allée de la Miotte, 28170 Favières.**

Vds IBM XT 8088 5 1/4 CGA + écran CL, jeux : GP, util. : Multiplan 3, HD 10 Mo, carte LCE-TEL + souris. Px : 6 500 F. **Annick PERRET-MARIE, 6, rue des Carrillons, 74940 Annecy-le-Vieux. Tél. : 50.09.93.97.**

Vds impri. Memorex + câbles, TBE : 500 F, jx sur PC : Loom, BAT, Populous, Targhan, Bard-Stale, Rocket, Geisha. **Frédéric LOUCHET, 142, rue de roubaix, 59126 Linselles. Tél. : 20.46.58.44.**

Vds comp. IBM PC/XT 640 Ko + écran mono. + impri. + joy + adapt. graphique + souris. **Jean-Claude PEGARD, 7, square du Var, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.10.32.**

Vds portable PC AT 386SX, HD 40 Mo, RAM 1 Mo, Amstrad Alt VGA, batterie, val. : 24 000 F, sacrifié : 18 000 F, urgent. **Claude LIROT, 2 bis, rue du Reivellon, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.47.40.21.**

Vds PC 1640 3 1/2, 5 1/4 EGA coul. + souris + tapis souris + housses + bureau micro + joys + softs : 8 000 F. **Jean-François MERCERON, 100, route de la Gare, 44120 Vertou. Tél. : 40.34.80.10.**

Vds PC XT 640 Ko, 2 X 5 1/4, 360 Ko, souris, clav. 102 t., DOS 3.3, livres, nbx disks, jx : sans moni. : 2 800 F. **Emeric DEROUBAIX, 5, rue des Mouettes, 59247 Fechain. Tél. : 27.89.20.60.**

Vds pour PC jx orig. : Ikari, Warrior et TV Sport Football : 40 F l'un (5 1/4). **Sébastien GRIMALDI, Le Bourg, 69700 Saint-Romain-en-Gier. Tél. : 72.24.58.14.**

Vds ordi. de poche Sharp PC 1360 + impri. neuf, px sacrifié : 1 000 F. **Pierre PORTEJOIE, rue Mirambelle, 03140 Chantelle. Tél. : 70.56.63.92.**

Vds PC AT 286 DD 40 Mo, lect. 5 1/4 et 3 1/2, 2 mon. VGA coul. + nbx jx et util. Px intér. : 10 000 F. **Franck ALARY, 34, av. des Sources, 69130 Ecully. Tél. : 78.35.00.20.**

petites annonces

Vds PC 5 1/4 : Blood M. + Indy 3 + Full Metal + Khalaan : 510 F ou 130 F l'un, 3 1/2 : Op. Stealth + Strider : 350 F. **David HENOT, 78, av. Lucien-Rémy, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.29.86.75.**

Vds PC 3086, neuf (déc. 90), ss gar. VGA coul. + 3 1/2 + 5 1/4 + souris + MS-DOS 3.3, ach. 8 500 F, vendu : 7 000 F. **Karine GENSONNIE, 57, route de Reims, 08300 Sault-les-Rethel. Tél. : 24.38.55.58.**

Vds cartes : VGA SI2k : 600 F, XGA : 1 400 F, mém. 1 Mega : 500 F, Adlib : 900 F (éch. softs). **Cyril PICCHIOTTINO, 16, rue de la Blanchisserie, 38000 Grenoble.**

Vds Sanyo 16 + CGA coul., DD 20 Mo + 5 1/4 360 et 3 1/2 720 + jx inst. sur HB, TBE. Px : 4 500 F à déb., PC XT. **Gérald ORLY, 16, rue de Festieux, 02860 Bièvres. Tél. : 23.24.25.38.**

Vds PC 1512, coul., 640 Ko, lect. 5 1/4 et 3 1/2 + impri. DMP 3250 di, TBE : 5 700 F à déb. **Cédric BREVAL, 8, rue de la Vivandière, 76620 Le Havre. Tél. : 35.44.26.03.**

Vds PC 1640 avec DD 30 Mega + souris + joys, carte EGA 16 coul. + nbx jx à déb. **Frank GAUTIER, 20, rue J.-B.-Broussin, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.58.63.06.**

Vds PC 1640, EGA coul., 640 Ko RAM, DD 20 Mo, impri. + jx, util., Lotus, TBE. Px : 7 900 F. **Stéphane CANCIAN, 3, allée Plateau-Fleuri, 06600 Antibes. Tél. : 93.33.73.71.**

Vds log. PC musicaux (Midi, Tracker) pour Adlib ou soundplaster : 40 F, Musics Adlib/SB : 20 F. **Grégory DUBOILLE, 30, rue de Gesvres, 60000 Beauvais. Tél. : 44.48.61.10.**

PC/XT Turbo 10 Mhz + moni. coul. + Basic + Multiplan + Word + MS-DOS + anti-virus + jx + D7 vier. + manuels TBE. Px : 4 550 F. **David CRU, 2, av. des Genêts, 33138 Lanton. Tél. : 56.82.98.95.**

Vds PC3086 lect. 3 1/2-5 1/4 VGA, 14 HRCD, HD 30 Mo (nov. 90), cause dble emploi. Px : 11 000 F, urgent. **Eric COURTIN, 6, rue Francine, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 34.62.28.90 (ap. 19 h et W.-E.).**

Vds PC 4 Atari (16 Mhz) + VGA coul. HR + HDD 85 Mo + lect. int. 1,2 Mo + souris + 300 disk ! + impri. + 1 Mo de RAM. Px : 11 000 F ! **Joseph VELLA, C3, Les Pervenches, av. Sainte-Anne, 13700 Marignagne. Tél. : 42.77.26.08.**

PC XT 640 Ko, coul., DD 20 Mo, souris. Px : 4 000 F, carte mém. 4 Mo. Px : 1 000 F. **Abdel NABTI, 23, rue du Château, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.67.36.**

Vds PC 1512 SD coul. TBE + souris + intég. PC + imprim. 9 aiguilles comp. IBM, le tt : 4 500 F urgent. **Alexis TEXIER, 47, av. du Gal-Leclerc, 02800 La Fere. Tél. : 23.56.20.38.**

Vds Gameboy + 7 jx : 1 500 F et portable PC 286 rétro-éclaire : 10 000 F. **Frédéric, 38, rue des Caves, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.69.97.**

Vds Wing Commander sur PC : 250 F, Mac LC 12 coul. cher. contacts, poss ; nbx log. **Sébastien SAUVAGE, 11, rue Bara, 02200 soissons. Tél. : 23.59.68.65.**

Vds jx PC à 100 F ! Champions of Krynn, Castles, BAT, Arborea, BC 2, Muds, Stratego, Keef, Raj, Starflight 2. **Alex PEZZOLI, 5, rue Paul-Vaillant-Couturier, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 45.38.00.87 (bureau).**

Vds ou éch. pour PC F19, F15, Kult super px, cause venir cher. à dom., ch. code pour Indy Act. **Dominique CHRETIEN, 15, rue Van Gogh, 95420 Magny-en-Vexin. Tél. : (16-1) 34.67.16.11 (le W.-E.).**

Vds PC 200 Sinclair 3 1/2 RAM : 512 Ko 8086, 8 Mhz + souris + impri. 9 aig. : 4 000 F + nbx log., TBE, 1 an gar. **Julien MASSON, Philigey, 42800 Saint-Romain-en-Jarez. Tél. : 77.20.70.67.**

Vds 8 jx D7 Aventure et action. **Jonathan ROBIN, 1, place des Pegers, 44120 Vertou. Tél. : 40.33.02.94.**

THOMSON

Vds TO8 lect. disk, K7 + nbx jx et log. (+ de 40) + écran, px à déb. **Thierry CALMEIL, 10, rue des Armagnacs, 67520 Marlenheim. Tél. : 88.87.59.70.**

Vds sur MO5 : Top Chrono, Super Tennis, Numero 10, Threshold, Dieux du stade 2, l'unité : 50 F. **Gilles ARBELLOT, 5, lisière du Golf, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.95.03.94.**

TO8D coul. + joys + jx, éduc. + guide, neuf. Px : 2 500 F à déb. **Pierre ALLONGE, 40, rue des Clochettes, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.95.91.62.**

Vds TO7 en état de marche : 200 F, ch. Liv Forth manuel : 50 F max. + doc. suivi de compte chèque. **Pierre. Tél. : (16-1) 46.22.07.22.**

Vds 2S disk orig. pour TO8 9 9+. Px : 40 F ou le tt : 600 F. Liste sur dem., port compris. **Bruno GALIANA, 24, rue des Croizilles, 76000 Rouen. Tél. : 35.89.60.75.**

Vds nbx jx pour TO8D, poss. 3 à 5 log. (Chicago 90, Turbo Cup, classiques), TBE. Liste sur dem. **Sébastien SEVELINGE, 25, rue Bartoli, 71160 Digoin. Tél. : 85.53.08.37.**

Vds K7 pour MO5-TO7/70. Px de groupe poss. **Marc FRATTI, 6, rue des Marguerites, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.61.75.**

Vds TO8D + 2 joy + 15 jx + 2 livres de prog. de jx + D7 vier. : 3 000 F. **Nicolas GAILLET, 41, rue du Dr-Siffre, 77930 Perthes. Tél. : 60.66.12.82.**

MO6 lect. K7 intégré + lect. cart. + crayon opt. + manuel : état neuf : 1 700 F à déb. **Christian FURST, 11, rue de neuf-Brisach, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.56.20.47.**

Pour MO5 vds log. orig. avec doc. bas px. **Michel ETIENNE, 252, rue de la Liberté, 59600 Maubeuge.**

Vds TO9 Plus 512 Ko, 3 1/2, souris, modem, nbx log. et + de 50 jx, le tt : 3 000 F. **Grégory RIMBAULT, 13, rue Georges-Brassens, 91080 Courcouronnes. Tél. : (16-1) 60.78.14.97.**

Vds MO5 + 23 K7 + access. + jx MO/TO : 900 F, val. : 1 700 F à déb. **Stéphane LAGLAINE. Tél. : 47.28.61.56.**

CONSOLE

Vds ou éch. jx Mégadrive Revenge Of Shinobi Mystic Defender fr. et Darwin 4081 Jap. **Florent GAILLETON, Groupe Scolaire Joliot-Curie, 38150 Salaise-sur-Sanne. Tél. : 74.86.18.76.**

Vds Mégadrive Jap. + 6 jx + 2 man. : 1 600 F. **Jean-Philippe NICOLAS, 30, rue Saint-Saëns, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.50.80.**

Vds Sega Master System TBE + 2 jx. Px : 500 F. **Fabrice REVOL, 34, rue de Lorient, 35000 Rennes. Tél. : 99.59.55.72.**

Vds Mégadrive F. Virgin + 4 jx (Moonw., Eswat. S. League) + gar. 26/12/91. TBE. Val. : 3 100 F, vendu : 2 500 F. **Roland HEDOUIN, 7, rue des 2 Frères, 78150 le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.90.27.**

Vds Game Boy + 5 jx en TBE (ss gar. encore 7 mois) le tt : 700 F. **Sébastien BOUCHEZ. Tél. : 44.76.08.74.**

Vds Impri. MSX Philips NMS 1421. + moni. coul. Printel + jx MSX + joys le tt env. neuf. Fair O. **Patricia LANTZ, 3, rue du Bourg l'Abbé, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.87.94.**

Vds Gameboy + 4 jx + acc. + pile recharg. : 600 F + port. urgent ! **Arnaud BOUTLE, 32, route de la Tréballe, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.70.46.21.**

Vds jx Sega 8 bits (Wonderboy 3, Alex Kidd 4, etc.) de 150 à 200. **Tél. : Patrice JASZCZYNSKI, 181, rue La Fayette, 75010 Paris.**
(16-1) 40.35.73.66.

Vds Game Boy + emb. + 5 jx. TBE complet + transfo. Cédé : 900 F. poss. vte sép. ou éch. ctre autre Console. **Xavier MAMY, 38, rue Pierre-Sémard, 94120 Fontenay-ss-Bois. Tél. : (16-1) 48.73.50.96.**

Vds pour Mégadrive Battle Squadron : 350 F et Hellfire : 280 F les jx sont en exc. Etat ! à saisir !. **Nicolas BOUTIN, 75000 Paris. Tél. : (16-1) 43.33.05.13.**

Vds Mégadrive Fr. + 6 jx (Ghouls & Ghost ; Revenge Of Shinobi ; etc.) px : 2 650 F (de préf. rég. Nord). **Bertrand HELLE, 16, rue du Fourneau, 59242 Templeuve. Tél. : 20.59.98.46.**

Vds Sega Mégadrive Fr. + 1 jeu (Altered Beast) ss gar. TBE. Px : 1 200 F, Port compris. **Laurent BROSSARD, 3, allée Richard-Wagner, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.74.29.73.**

Vds Tournament Golf, Super Volley Ball, Golden Axe sur Mégadrive fr. : 700 F les 3, 250 F l'un. **Stéphane VALLE, 17, rue Roland-Champenier, 58000 Nevers. Tél. : 86.59.15.51.**

Vds pr. SGX : G'N'G : 300 F, Btle A : 300 F. pr NEC : Thund. B, Ninj. Wa, Rabiol, Op. W, Aft. Bur, Fitripple : 200 F pce. **Jean-Marc LAHERA, Z.I. de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

Vds Mégadrive Fr. (ss gar) + Arcade Power Stick + 1 man. + 9 jx + adapt. jx Jap. val : 4 984 , cédé : 3 000 F. **Alexandre de GOUVEIA, 45, av. des Ternes, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.12.49.**

Vds Game Boy + 2 jx 500 F à déb. + vds jx sur Amiga de 50 F à 70 F, vite. **Noël HOUARD, 31, rue de Concy, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.42.55.49.**

Vds nbx jx Megadrive (Moonwalk, Bat, Squadron, Budok, Whip Rosh, Soccer) 200 à 250 F. Poss. d'éch. **David MALLET, 16, rue du Chabry, 83360 Saint-Beauzire. Tél. : 73.33.90.75.**

Vds jx NEC (Thunder Blade, Ninja, Warrior) et Junction sur Mégadrive et jx sur cons. Atari. **Christophe GERMAIN, 8, rue du Général-Moreau, 08230 Rocrol. Tél. : 24.54.12.00.**

Cart. Mégadrive : Mystic Defender, Truxton, Budo-kan : 200 F pce. **Cyril HAMMELET, 85, rue des Rosiers, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.88.08 (ap. 20 h).**

Urgent vds Mégadrive Jpse + 7 jx (Space Harrier + World. Cup Soccer + Goulstsandgosts + Budokan, etc.) : 2 000 F. **Pascal GOURSAUD, 23 bis, rue Auger, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.44.66.42.**

Vds Gameboy + 4 jx + Gamelight + Sacoche le tt : 1 000 F. **Ludo CLARION, 152, rte de Cannes, 06130 Grasse. Tél. : 93.70.47.38 (ap. 19 h).**

Vds Sega Master System + E. Swat + Dynamitendux : 700 F ou éch. ctre Gameboy + 4 jx. Dans Valenciennes. **Arnaud POTIER, 09, rue Emile-Zola, 59199 Hergnies. Tél. : 27.25.28.41 (ap. 18 h).**

Vds Mégadrive. jx Shinobi, Populus, GP Monaco, Mickey, Altered Beast. Etat nf (gar. déc. 91) vendue : 2 500 F. **Pascal LASSERRE, 9, av. d'Orgemont, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.86.03.94.**

Vds Cons. Sega 8 bits + 3 joys + 6 jx Shinobi Galaxy. F California.G Val : 2 000 F, cédé 1 150 F. **Guillaume JOURNADE, 4, rue de l'Eglise par Mortagne, 17290 Thaire-d'Aunis. Tél. : 46.56.17.23.**

Vds Gameboy Etat neuf + 5 jx (Ninja, Turtles, Batman, In Your Face, Golf) px : 800 F (Port inclus). **Nicolas DURAND, Route de Marval, 24300 Abjat-sur-Bandiat.**

Vds Mégadrive fr. + adapt. Jap. + 8 jx Thunderforce 3 + monaco GP + Shadow Dacer + Afterburner : 3 900 F. TBE. Ach. 10/90. **Cédric BEAUGER, 28, rue B. Delessert, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.44.94.69.**

Vds jx Gameboy : Gargoyles Quest Golf à 150 F un ou 250 F les 2 ou éch. ctre Batman ou autres les 2. **Régis FAVAREL, Le Fraysse-Bas, 82200 Moissac. Tél. : 63.04.99.50.**

Vds NEC1 + nbx jx dont : Form Soccer, Jacky Chan, Populous et éch. ou vds ou ach. jx. A bientôt ! **Sébastien KHLAT, 10, rue Raymond-Pitet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 48.88.91.97.**

Vds Nintendo 8 bits + 3 jx : 600 F TBE, éch. sur SFC. Rég. parisienne et Paris. **Ludovic DRONIOU, 14, rue Danton, 92130 Issy-Les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.38.10.18.**

Vds Sega 8 bits +2 control Stick + 2 Rapid Fire + Pistolet + 20 jx, état neuf (val. : 6 000 F), vendu : 2 500 F. **Patrice PERROT, Courtelon, 10130 Ervy-Le-Chael. Tél. : 25.42.01.99.**

Vds Mégadrive Fr. (28/12/90) + 2 joys. + 5 jx (catch, F. Americain, Golf) Le tt : 2 500 F, urgent. **Nicolas BECHAC, Fougeu Attray, 45170 Neuville-aux-Bois. Tél. : 38.39.80.66.**

Vds jx Mégadrive fr. Space Harrier 2 et Herzog 2 : 185 F. L'un et 320 F les 2. **David BRETON, 5, route de Pomerols, 34510 Florensac. Tél. : 67.77.71.09.**

Vds Mégadrive + monaco GP, Mickey, Tatsujin, Space Harrier 2, Last Battle. : 1 400 F à déb. **Michaël SILLIARD, 1 bis, bd de la Paix, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.33.07.**

Vds jx NEC, Superfamicom et consoles 16 bits. Ach. aussi jx. **Stéphane, Paris. Tél. : (16-1) 43.44.79.02.**

Vds A2000B + 1084 + Kit + 2 Elec + joys + souris + jx + logs (Dpaint 2, Gfabasic) + Docs neuf : 12 000 F vendu : 6 700 F. **David HERTZBERG, 11, place de la Nation, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.42.99.**

Vds Supergrafx + Adapt. CD + Ghouls and Ghosts + Battle Ace (Etat neuf). + jx NEC + jx CD (TBE) : faire offre. **Laurent JUANOLE. Tél. : 66.64.27.04 (ap. 18 30).**

Vds A2000 B + 5 1/4 + 2 X 3 1/2 + Mon. coul. + jx : 8 900 F. **Thong SYSAATH, 1, Square de Béranger, 93240 Stains. Tél. : 48.22.94.87.**

Vds Sega MS + 5 jx (v : 2 600) : 1 300 F ou éch. ctre PC Engine + 3 bon jx. Ach. aussi PC Engine + 3 jx : 1 200 F. **David ANTONIETTI, 9, rue de Picardie, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.66.92.**

Vds Nintendo TBE (01/91) + 7 jx (SMB1,2 + Tmht + Duck Tales + Mega Mana etc. + Zapper val : 3 000 F, vendu : 1 700 F. **Sébastien DOSIERE, 10, rue des Ogiers, 59170 Croix. Tél. : 20.89.23.94.**

Urgent ! vds Nintendo + 9 jx + joys TBE (SMB 1,2 ; Zelda 1,2 ; Track and Field 2 ; Kid Icarus etc.) Px : 2 500 F. **Sébastien KOSMOWSKI, 25, rue Pierre-Loti, 94290 Villeneuve-Le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.97.88.**

Vds ou éch. jx Game Boy : 120 F. Vds jx NEC : 200 F. Vds jx Nintendo : 150 F. **Sylvain NOLIUS, 2, rue des Noyers, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.20.08.**

Vds jx NEC PC Engine Cadash Out Run Aldynes Ghouls'N'Ghosts Bloody Wolf de 200 F à 300 F ou le tt : 1 200 F. **Bruno DUGAST, 102, av. du Général-de-Gaulle, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.75.57.37.**

Vds Nbx jx Nintendo : TMAT, Lolo, Ikari, Warrior, Dragon Ball, Rush'Nattack. Ech. poss. **Lee SESANNE, Chemin de la Fontaine-Basse, 84750 Viens. Tél. : 90.75.30.43.**

Vds Sega M.S. + 4 jx. Px très inter. (ss gar. : 6 mois). **Viviane. Tél. : 26.36.66.81 (ap. 18 h).**

Vds Sega + 10 jx + 3 joys : 2 000 F. **Jean-Yves LAMPLA, 53, rue Ledru-Rollin, 78800 Houilles. Tél. : (16-1) 39.13.79.88.**

Vds jx sur Méga Drive : Alex Kid, Shadow Dancer, Gain Ground : 250 F pce ou 400 F 2 jx ou 600 les 3 jx. **Shinich MANRIKI, 33, rue Croulebarbe, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 47.07.34.20.**

Vds A2000B, mon. A1084, HD GVP 40 Mo, ext. 2 Mo, Kit Faastrom, drive interne A2010, 150 disks, emb. d'orig. Px : 16 000 F. **Benjamin PITON, 67, rue Casimir-Beugnet, 62300 Lens. Tél. : 21.78.23.76.**

Vds sur Nintendo Ponkey K. : 120 F, Mach Rider : 200 F, Mario : 200 F, Dead Angle + Phaser (M. System) : 200 F. **Stéphane LAPEYRE, Villa Arantza, 64250 AINHOA. Tél. : 59.29.84.18.**

Vds Nintendo + 3 man. (Nesmax) + 8 jx. le tt : 2 350 F ou la console : 750 F ou les jx : 200 F l'un. **régis BROUARD, 11, av. des Tilleuls, 77380 Combs-La-Ville.**

Vds Lynx + 11 jx + housse + sac + Pare-Soleil : 2 600 F. Vds aussi Cons. Nintendo NES + Zelda I et II : 700 F. **Ozy KIDOUCHIM, 11, allée Goerges-Rouault, 75020 Paris.**

Vds Gameboy + Garboyle Q + Spiderman + Chessmaster + Super Mario + Tetris + Castlevania + Puzznic. Etat neuf : 1 250 F. **Roland PRADALIER, 14, rue de Moscou, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.72.97.**

Vds Supergraphx + XE1 pro : 1 500 F. Vds jx NEC 1 et 2 entre 200 et 350 F. Cher. GT Turbo. **Fabrice NAULLAU, 6, allée des Petits-Bois, 92370 Chauville. Tél. : (16-1) 47.50.62.33.**

Vds Mégadrive + 6 jx : 3 000 F (fr. ss gar.). Vds Mégadrive jap. + 21 jx : 4 600 F ou vds séparémt. **Olivier OHAYON, 51, av. Paul-Valery, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.29.17.28.**

Amiga 2000 + moni. HR + 2 drives in. + digit. de Sons + 120 disks + 10 livres + revues. **Vincent LE TOQUIN, 11, rue Léon Blum, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 42.70.25.79.**

Vds jx Nintendo 200 F : Zelda 2, Mario 2, Life force, Ikari Warriors, 150 F : Kung Fu, Mach Rider, 100 F : Donkey Kong. **Julien DUTANT, Garenne, 33480 Avensan. Tél. : 56.88.85.79.**

Vds Game Boy + 3 jx : 550 F. **78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.13.94.63.**

Amiga 2000 + impri. coul. + log. : 10 000 F, Console Lynx + 5 jx : 1 300 F, Portfolio : 1 200 F. **Ludovic CARRASCO, 552, rue Nationale, 69400 Villefranche S/S. Tél. : 74.65.09.77.**

Vds Moonwalker : 200 F, Mickey : 250 F, AlteredBeast : 150 F pour Mégadrive. **Arnaud BOUCHAIB, 134, rue Grande Mézinville, 77570 Château-Landon. Tél. : (16-1) 64.29.42.75.**

Vds jx Superfamicom : Darius Twin pour 450 F (état neuf + F. de port inclus). **Yvan FAVIERES, 122, rue Saint-Georges, 69005 Lyon. Tél. : 78.38.16.91.**

Vds Nintendo + 8 jx + Pistolet + Robot. Vds Game Boy + 5 jx Nintendo : 1 800 F. Game Boy : 1 000 F. A déb. **Cyril ABITBOL, 1 bis, av. de Lowendal, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.25.00.**

Vds jx NEC (Jacky Chang, Devil Crash) : 250 F à l'unité. **Jonathan PANNETIER, 72, rue de la Poste, Socé-sur-Erdre. Tél. : 40.77.96.70.**

Vds sur Game Boy, Tennis et Amazing, Spiderman : 190*1F chacun, F. de ports compris. **Sébastien DELAURE, 7, rue des Camélias, 22440 Ploufragan. Tél. : 96.78.28.58.**

Vds NEC PC Engine état neuf : 1 200 F avec 3 jx : Ninja Warriors. Volfiev-Space Harrier – SS jx : 600 F. **Jérémie BAER, 2 bis, av. Pigault-Lebrun, 78170 La Celle Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.41.36.**

Vds Sega 8 bits + Pist. + joys + 7 x (Wonder Boy-Alex Kidd-Battle Out) Val. 3 550 F, vdu : 1 200 F Bon Etat. **Patrice LAFOND PUYO, 71, av. Pasteur, 93150 Blanc-MESNIL. Tél. : (16-1) 48.67.70.53.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 6 jx (Db. Dragon, Thunderblade, chase HQ.) le tt en B.E. : 1 000 F. **Hervé BARAN, 94, rue des Coquelicots, 62161 Maroeuil. Tél. : 21.24.26.74.**

Urgent ! vds Robot Nintendo + pistolet le tt : 500 F + console Atari 2600 et 4 jx le tt : 250 F. **Gérald HERPSON, 132, av. Germain-Chauvin, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.76.24.32.**

Vds 5 super jx Mdrive à 300 F chaque Klax Mystic Defendeur Shinobi for Gotten World et le fabuleux Gynoug. **Manu FERNANDES, 138, Grande-Rue, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.07.81.90.**

Vds Nintendo + Phaser + 2 man. + 4 jx (Mario, Zela II, Duck Hunt, Mega Man). Vendu : 1 200 F (ach. : 1 800 F). **Sébastien PREVOT, 67, rue Fred-Merten, 02120 Proisy. Tél. : 23.60.20.76.**

Vds Nintendo + 5 jx (Zelda, Castle Vania, Wrestlemania etc.) px : 2 150 F cédé : 1 250 F. Acheteur RP. **Jérémy RENTEUX, 4, allée André-Gide, 9330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.51.30.**

Vds cons. PC-Engine + Joypad + 19 jx : 800 F ou vds un jeu : 50 F. **Fabrice ZECCHIN, Route de Fully 39, 1920 Martigny (Suisse). Tél. : 026.22.07.18.**

Sega 8B : Golo. Axe, Shinobi, Tennis Ace, Wonderboy III : 1 500 F, à déb. Vds NES + 6 Super jx : 2 500 F à déb. le tt TBE ! **Stéphane MAIGROT, Les Maleties, 24570 Le Laroin. Tél. : 53.51.37.99.**

Vds Lynx complète + Sacoche + Pare-soleil + Blue Light-



MICRO SWEET

NEUF & OCCASION

Grand choix de MICRO - CONSOLES - JEUX

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

NOUVEAU
AMIGA 500 PLUS
1 Mo Chip RAM
Workbench 2.4
3.290 F

AMIGA 500

+ Péritel	2.790 F
+ Péritel + Extension	2.990 F
+ Moniteur Couleur Stéréo 1083S	4.790 F
+ Moniteur Coul. Stéréo 1083S + Extension..	4.990 F

Spécial PROMO :
Amiga 500 + Moniteur Couleur 1083S + Extension + Lecteur 3"1/2 + Joystick + Souris + 50 disk 3"1/2
5.190 F

AMIGA 2000

+ Joystick	5.290 F
+ Moniteur Couleur Stéréo 1083S + Joystick..	6.990 F
A2000 + 2ème lecteur interne 3"1/2 + Joyst.	5.790 F
A2000+Monit. 1083S+2ème Lect. int.+ joyst.	7.490 F
Moniteur Couleur Stéréo 1083S	1.990 F
Moniteur Couleur Stéréo 1084S	2.190 F

AMIGA 3000 : Nous consulter

*PROMO RENTREE 91**
AT 386SX 20 Mhz
Mini Tower 1 Mo Ram - Disque Dur 40 Mo
Lecteur 5"1/4 1.2 Mo **ou** Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster
Moniteur couleur SVGA 1024x768
Clavier 102 touches, Souris, Joystick,
MS DOS 5.0 - 1 jeux VGA au choix
Tapis souris, Log. dessin, Log. musique
11.990 F
* -5 % de remise aux étudiants
(sur présentation d'une carte d'étudiant)

CONSOMMABLES

Lecteur interne Amiga 2000	590 F
Disque Dur Amiga 2000 45 Mo	2.990 F
Lecteur interne Amiga 500	590 F
Disque Dur Amiga 500 42 Mo	2.990 F
Disque Dur Amiga 500 52 Mo	3.790 F
Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4	500 F
Lecteur externe Amiga	590 F
Souris Amiga	185 F
Souris optique Amiga	390 F
Blitz Turbo Amiga	250 F
Interface Midi Amiga	450 F
Digitaliseur Son Stéréo	590 F
Sound Blaster (carte son PC)	1.350 F
CMS (composants Sound Blaster)	290 F
Adaptateur Rom Kickstart	250 F
Free Boot	150 F
Extension mémoire 512 Ko + Horloge	330 F
Extension mémoire 512 Ko	249 F
Deluxe Paint 4	890 F

Imprimante LC200 couleur : 2.590 F

Commodore CDTV + 5 CD 6.590 F



Extension mémoire Amiga 500 1.5 Mo 950 F !!

MICRO SWEET

Nouveau Service !! S.A.V. divers Amiga Ts les jours de 15 h. à 19 h.

CONSOLES

NEO-GEO : 2.790 F
avec 1 jeux : 3.290 F
SEGA MEGADRIVE FR
1.390 F + adaptateur
Nomb. jeux Mégadrive

DISQUETTES

3"1/2

par 10	3.40 F
par 100	3.00 F
par 300	2.80 F

Crédit Gratuit 4 mois
Après acceptation du dossier

Reprise de votre Amiga ou Atari à **50 %** de sa valeur actuelle pour tout achat d'un montant de **5.000 F**

171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Métro : Louis Aragon (Terminus)
☎ (1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

Ouvert : lundi 14 h. à 19 h.30 - mardi au samedi 10 h. à 19 h.30

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF
Nom : .... Prénom : .... Adresse : ....
.... Code Postal : .... Ville : ....

Désignation	Quant.	Prix.Unit.	Montant
Frais de port : Accessoires : 50 Frs / Chronoposte 24 h. : 200 F Contre-Remboursement : Ajouter 35 F			
		TOTAL TTC	

Tél.: ....
Règlement : ☐Chèque ☐Mandat ☐Contre rembourst ☐Carte Banc.
N° : ....
Date Expir. ....
Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit personnalisé : nous consulter
Date : Signature

petites annonces

ning. Px : 800 F. Vds jx NEC (G' N'G/WCT, Powerlea). **Steeve BERDAA, Bobigny. Tél. : (16-1) 48.95.05.99.**

Vds Mégadrive Fr. + 5 jx (Mickey, Rambo 3 ; Alex Kidd ; Golden Axe ; Altered Beast) ss gar. Emb. : 2 200 F. **Arnaud BERNARD, 174, bd Lefevre, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.86.74.**

Vds de Sega 8 bits + pistolet + 6 jx (Vigilante, Psycho Fox, etc.) + 2 man. val. réel. : 2 500 F, vendu : 1 500 F à déb. **Jérôme PELLE, 70, rue Bonaparte, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 46.34.01.16.**

Vds ou éch. jx NEC : 200 F pce : After Burner 2, Beball. 300 F : Ghouls'n Ghost. Rech. Aldynes. Faire offre ! **André ANTOLINI, 8, rue des Foulques, 67150 Erstein. Tél. : 88.98.80.03.**

Vds sur Mégadrive : Monaco, Mickey, Budokan, Hellfire : 250 F chacun ! **Cédrik LUCAS, 30, ruelle aux Anes, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.16.60.**

Vds jx Nintendo 150 à 250 F (Rygar, Picsou, Hocky, Zeldaz, Mario 2, Faxana du D. Dra. + X Game Boy) et autres K7). **Vincent BONHOMME, La Ganonnerie Sougé, 41800 Montoire-sure-Loir. Tél. : 54.72.49.75.**

Vds pour Mégadrive Populous, Mickey, Thunder Force 3 : 200 F l'un. **Jean-Paul RODRIGUES, 1, chemin des Razes, 69110 Ste-Foy-les-Lyon. Tél. : 78.59.61.92.**

Vds Gamegear. Neuve (1 semaine). Exc. état avec Supermonaco GP. Faire vite : 1 200 F. **Jules BAMI, 74580 Viry. Tél. : 50.04.81.69.**

Vds Cons. Sega 8 bits + 6 jx TBE : 1 500 F. **Martin ELU, 64, av. Félix-Faure, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.58.09.48 (sem. ap. 18 h).**

Vds Game Gear jamais servie val. : 1 000 F cédée : 700 F. Impossible de trouver moins cher ! **Laurent SCHELIQUET, 9, rue Leverrier, 66000 Perpignan. Tél. : 68.56.81.15.**

Vds Mégadrive TBE complète avec Strider, Midnight Res., Thunder Force 3 et Sonic pour : 2 250 F, rép. ass. **Malik AGINA, 70, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.78.04.**

Vds jx NEC : Ninja Spirit : 200 F – Aero, Blaster : 250 F. Superstar Soldier 2 : 50 F à déb. ou le tt : 650 F à déb. **Franck JOUSSE, 24, rue de Turpenay, 37100 Tours. Tél. : 47.51.34.48.**

Vds Mégadrive + 8 jx (Mickey, Eswat, Sadow Dancer, Golden Axe, etc) + 2 man. px : 2 990 F. **Olivier LESAINT, 3, sentier des Vaux de Rome, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.93.53.**

Vds Road Blasters sur Lynx ou éch. ctre jx sur Lynx. **Yohann ELBILIA, 258, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.60.01.74.**

Vds Game Boy + Castlevania + Funny Field px : 590 F et Nintendo (NES) + Pistolet + Duck Hunt + Zelda II px : 790 F. **Sébastien ARATA, 94170 Le Perreux. Tél. : (16-1) 48.72.94.62.**

Vds Mégadrive Fse neuve + nses cart. px à déb. **Stéphane SILVESTRE, 27, Bois Calas, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.49.52.**

Vds Supergraphx + 5 jx (Shinobi, Goul's N Ghost etc.) : 2 000 F. Vds Lynx + 4 jx (Blue Light) : 1 000 F. **Jean-Philippe COUEGNAS, 15, rue des Ecossais, 86000 Poitiers. Tél. : 49.88.98.34.**

Vds ou éch. jx NEC : Battle Ace, Veigs et Pac Land : de 200 à 250 F. **Ronald BLANCHET, 26, av. du Maine, 72530 Yvré-l'évêque. Tél. : 43.89.62.88.**

Vds jx Sega à 150 F (Black Belt, After Burner, Alex Kid 1 et 2, etc. Poss. vte regroupé (réduc.). **Benjamin PENON, 7, av. de la Promenade, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.28.07.66.**

Vds Mégadrive avec 2 joys + 5 jx et adapt. : 2 000 F. Laissez mge et tél. sur rép. **Sylvain RECLUS, 14, rue de Famars, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.47.43.51.**

Vds jx NEC PC Engine (Rastan Saga 2) : 200 F, (vigilante) : 150 F, Cyber Cross : 200 F, (Cyber Combat (Police) : 250 F. **Christophe ARTAUX, 7, rue des Ecoles, 93600 Aulnays-ss-Bois. Tél. : (16-1) 48.66.42.70.**

Vds sur NEC Core Graphx les jx : Chase HQ, Energy, MR Heli, Lode Runner et Legendary Axe : 1 200 F le tt : 250 F l'1. **Matthieu LARCHER, 19 bis, rue de Verdun, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.72.56.51.**

Vds Sega 8 bits + 2 jx : 550 F + Golden Axe, Altered Beast, Psycho Fox, Y'S, C. Games, Golvellius etc. Entre 100 et 250 F. **Solal LEHEC, 9, passage Boudin, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.30.08.11.**

Vds pour Atari 2600 jx (Spiderman, Moonpatrol, Phénix, Jungle Hunt, Mario Bros etc.) : 400 F, v. réel. : 1 300 F. **Xavier LEPELLETIER, 100, rue de Lagny. Tél. : (16-1) 40.24.25.36.**

Vds Master System + 4 jx (Wonder Boy 3) Cons. + Hang-Hon : 350 F chaq jeu : 200 F ou le tt : 755 F TBE. **Judicaël CHEVREAU, Chemin des Gardonnières, 72190 Neuville. Tél. : 43.25.51.74.**

Nintendo vds NES avec 37 jx + phaser + Duck Hunt + Rob + Gyromit : 2 000 F. Ech. ou vds Sup. Famicom SD. **Guillaume LUSZACK, 47, rue de Bellevue, 02880 Cuffies. Tél. : 23.59.41.05.**

Vds Life Force sur Nintendo complet avec not., abonnement : 260 F et Donkey Kong Classic : 190 F. **Cédric COLLEMINE, 155, rue de Boissise, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : (16-1) 64.39.22.28.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 12 super jx + lunettes 3D + phaser val. : 4 500 F, vendu : 1 500 F. **Daniel RAMOS, 161, rue Musselburgh, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.82.42.79.**

Vds Sega 8 bits + 9 jx val. réel. : 3 300 F, vds : 1 600 F (port compris) à déb. le tt en TBE bien sûr (12/90). **Stéphane BONARDI, 17, rue Louise-Michel, 38000 Grenoble. Tél. : 76.49.57.56.**

Vds Cons. NES + 2 man. + joy + 17 jx + revue : 4 500 F, ach. jx Famicom et Cons. NEC et Néo-Géo. Bas px. : **Sophie MARSAIS, 25, rue Appert, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.69.50.**

Vds ou éch. jx Game Boy : Fortress of Fear : 150 F et Ballon Kid : 150 F ou éch. contre autre jeu (urgent) merci. **Stéphane PIN, 140 av. de Sarragousse, 13340 Rognac. Tél. : 42.78.64.11.**

Vds cause dble emploi cons. portable Lynx Atari + 1 carte gagnée concours jamais servi. 500 F. **Laurent POLFLIET, 58, quai de l'Ouest, 59000 Lille. Tél. : 20.09.74.25.**

Vds MSX2 VG-8235 + écran coul. + 32 jx + 2 man. Le tt env. : 4 000 F. **Benjamin HIRSCH, 14, rue de la Maison-Rouge, 27400 Louviers. Tél. : 32.40.03.82.**

Vds Game Boy + Tetris + Supermario + écouteurs + câble vidéo Link TBE (mars 91) val. : 890 F, vendu : 550 F. **Laurence RICHARD, 48, rue de St-Cloud, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.01.12.**

Vds Mégadrive 3 jx Eswat World Cup Soccer etc. + man. px : 1 500 F. Urgent ! **Florian VAN CAUWENBERGHE, 4, rue des Pommiers, Chanteloup-les-Vignes. Tél. : 39.74.58.19.**

Vds Supergrafx + CD Rom 2 + adaptateur SG + 2 jx SG + 8 jx NEC + moni. coul. Px : 6 000 F. **Zac de la Rotonde-Tradimar, 87160 Moulins-Saint-Pierre. Tél. : 87.56.52.56.**

Vds NES + Mario 1 : TBE : 450 F + dble Dragon : 250 F + Alphamission : 200 F + Excitebike : 200 F + Duck : 250 F ou 1 200 F tt. **Yvan FELBABEL, Bel Air, avenue du Stade, 38790 St-Georges d'Espéranche.**

Vds Cons. Nintendo : 400 F + Super Mario Bros 1 (Zelda 1, Zelda 2, Trojan, Super Mario Bros 2) : 250 F chac. **Nicolas TROUILLARD, Passage à niveau 280, La Suze-sur-Sarthe, 72210 La-Suze. Tél. : 43.77.44.11.**

Vds Cons. Nintendo + 4 jx + 2 man. (Link Punch Out etc.) Exc. état (août 90) px : 1 100 F à déb. **Sylvain MOUSSEAU, 9, rue Henri-Dunant, 93800 Erinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.26.97.94.**

Vds. NEC Supergrafx (mois 01/91) + 1 man. + Aldynes, Ghouls'n Ghosts, Ninja Spirit. Px : 2 200 F. **Cyril GASSIOT, 13, rue de la Capoulière de Grâce, 34590 Marsillargues. Tél. : 67.83.10.69.**

Vds jx Nintendo 200 à 250 F dem. liste en joignant 1 tbre à 2,30 F. **Cédric GURHANN, 541, Chemin de Boissières, 30310 Vergele. Tél. : 66.35.45.76.**

Vds Mégadrive + poignée + jx ou vds jx simple 200 à 250 F et Mégadrive + 1 jx + 1 poignée : 690 F. **Jacky ou Stany NABEY, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.12.63.**

Vds Sega + 21 jx + phaser + lunett. 3D + 2 man. + Pad Sport px : 1 800 F ! cher. Kick Boxing, M9. **Vincent ou Nicolas MAYEUR, 1, av. Méœric, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.90.73.**

Vds Mégadrive Fr. sur Ille-et-Vilaine ss gar. 10 mois + 3 jx. Val. + de 2 700 F, vendue : 2 000 F. **Ronan D'HAESE, 24 bis, rue Bernard-Palissy, 35000 Rennes. Tél. : 99.51.68.30.**

Vds L.P. Sega + rapidfire + 3 jx : Sooting Galery-Rescue. Mission-Gangster Town : le tt cédé à : 800 F. **Eric CAMILLERI, 7, rue de Grammont, 06100 Nice. Tél. : 93.84.49.52 (A.M. uniq.).**

Vds NEC PC I Goht 2, possibilité déplacement à Paris. Donne Avbooster + Cordon Péri. px : 750 F. **Sébastien PONCET, 129, chemin de Turly, 18000 Bourges. Tél. : 48.65.85.43 (le soir).**

Vds jx Gameboy : 100 F, Mercenary Force, Spiderman, Alleyway, Loids, Locknchase, Revenge of Gator, Radar Mission, Tennis. **Tamby RAMASAMY, 20, av. Jean-Baptiste-Clément, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.06.59.**

Vds jx Superfamicom en direct du Japon. Ntés : 600 F. Castelvania 4, Super Ghouls'n Ghost. **Roland YOU, 49, rue Marcel-Defrarce, 10600 La Chapelle-Saint-Luc. Tél. : 25.74.31.17.**

Vds Sega M. S. + pistolet + lunettes 3d, 2 man. et jx rampage psychofox. : 1 000 F. **Bruno FURTADO, 151, av. du Colonel Fabien, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.44.85.81.**

Vds jx sur NES (Ghost Buster 2, Tmht, Tetris, Rygar) : 200 F le jeu ou 900 F le tt. **Julien GENTILE, 5, rue du Maine, 44550 Montoir de Bretagne. Tél. : 40.82.62.22.**

Vds cons. NEC coregraph nve + 3 jx : 800 F. Vds jx Megadrive de 200 à 300 F. **Philippe LAMBERT, 1, Square Henri-Sellier, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.84.17.70.**

Vds jx Megadrive F. : James Pond : 300 F, Ghost Busters : 200 F, Super Real Basket Ball : 250 F, Populous : 280 F. **Stéphane PORRAZ, 26, Ruelle de la Vignerie, 78610 Le Perray-en-Yvelines. Tél. : (16-1) 34.84.60.12.**

Amiga 2000 + mon. 10845 + ext. Mem. 2 Mg + 2e lect. int. + 150 jx + nbx disks vier. + joys : 9 000 F. **Alain BARBATO, Résidence Monplaisir Bat. B, esc. A, 30130 Pont-Saint-Esprit. Tél. : 66.39.29.47.**

Vds NES ss gar. (12/91) + 4 jx, MM2, Ducktales, Probotector, Trojan. **Assad MONTASSER, 16, allée du Champréau, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 60.12.38.30.**

PC Engine G.Turbo + jx NEC état neuf ss gar.. Vds également CBS Coleco + 15 jx + 3 extensions + 3 man. **Pascal VENTAX, 96 bd, de Charonne, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.48.18.73.**

Except. Vds jx Nintendo, TBE, (1 an, bte et Not) Donkey Kong 3 : 90 F, Kid Icarus, Punch-Out : 175 F. **Ludovic KOHLER, Chemin des Hermières, 69340 Francheville. Tél. : 78.59.66.37.**

Vds Nintendo + 7 K7 (Castle-Vania-Batman-Ghost'n, Goblin N-Goonies II, Popeye-Zelda-SMB) + NES Advantages : 1 500 F. **Rémy GAL, 18, rue Eugénie-L'Horizon, Bt A1, 83400 Hyères. Tél. : 94.35.65.37.**

Pour Megadrive fr. : Revenge Of Shinobi, Eswat, Strider, Ghosbusters, Mickey : 220 F chaq. ou 1 000 F les 5. **Georges LAGARDE, 11, rue de Touraine, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.77.48.**

Vds 13 jx Megadrive : 250 F pce + Game Boy avec jx. Ach. Game Gear poss. d'éch. **Grégory LOBRY, 1, rés. Georges-Politzer, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.35.54.33.**

Vds Nintendo + 5 jx + 2 man. + pistol et 1 000 F. Vds Game Boy + 6 jx : 800 F. **Sébastien EL HARAXE, 92, rue des Roses, Périgny S/Xerres. Tél. : (16-1) 45.98.88.93.**

Vds Sega M. S. + 7 jx + 2 man. + Control Stick : 1 300 F. **Antoine ALLEGRE, 13, quai Alsace-Lorraine, 77000 Melun. Tél. : 64.09.35.50.**

Vds Nintendo Delux : 1 000 F, 2 jx (Dunck Hunt Gyromite), Robot « Rob » et Pistolet + autres jx à 200 F pce. Vite. **Nicolas LECARLIER, 14 av. J.-M.-de-Hérédia, 76240 Bonsecours. Tél. : 35.80.38.32.**

C'est ton destin ! alors prend toi en main ! Achète-moi ma console NEC + pistolet + 5 jx. **Nicolas BRUMAULD, 17, rue du parc, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.34.39.99.**

Vds Nintendo + 6 jx (SMB ; Rad-Bacer ; Castlevania ; Fester's Quest ; Megaman 2, Cobratriangle : 1 400 F. **Jean-Philippe GRANIER, 1, rue de la Font-Noire, 16340 l'Isle-d'Espagnac. Tél. : 45.68.43.26.**

Vds sur Game Boy tortues + Mode d'emploi : 150 F et Burai Fighter. : 150 F. **Jean-Louis BAHANS, 3, place Victor-Hugo, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.01.97.15.**

Vds CPC 464 coul. K7 jx Tuner-TV radio mble (px à déb.). **Xavier DESMOUTIERS, 8, rue Paulin-Enfert, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.77.51.**

Vds Master S. + 11 jx (Shinobi + Wonder Boy). **Julien RAMONE, 15, av. Beau-Soleil, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.22.12.83.**

Vds Nintendo + 7 jx val. : 3 600 F vendu : 2 000 F. **Maxime VAUX, Hameau de Sévigné, 3, allée Bossuet, 94430 Chennevières. Tél. : (16-1) 45.94.78.88.**

Vds Sega 8 bits + 255 jx : 1 500 F (Mickey, Ghouls'n Ghost, Forgott en World Monder Body 13, 2000 F). Poss. vte des jx entre 50 F et 100 F. **Slimane MOKBANE, Immeuble Bretagne B 18/2, rue des Glaeuls, 76500 Elbeuf. Tél. : 35.77.60.12.**

Vds jx NES : Bionic C. Metroïd Mega Man Zelda 1-2 Tiger Meli Silent Service jx entre 190 et 310 F Zap 300. **Vincent BONHOMME, La Gandonnerie 41800 Sougé. Tél. : 54.72.49.75.**

Vds Sega 8 bits + jx : 800 F. Vds 5 jx Sega (Shinobi + dble Dragon + Battle Out Run etc.) : 150 F l'un. **Grégory DAUBELCOURT, 1, Square Roger-Salengro, Zac du Courghain, 59760 Grande-Synthé-Nord. Tél. : 28.27.93.56.**

Vds Sega 8 bits complète (Janv. 91) + 1 control Stick + 6 jx : (Golden Axe, Mickey, Shinobi, Hangon etc.) Px : 1 000 F. **Antoine PENEAU, 23, rue de la Mortalière, 44120 Vertou. Tél. : 40.03.30.76.**

Vds Solar Striker : 75 F sur Gameboy et Ikarie, Warior ou Rush' an Attack : 150 F, sur NES ou Trojan : 199 F. **Quentin DUBRAC, 86, rue Pouchet. Tél. : 42.26.29.11.**

Atari vds jx orig. : Hillsfar (Add) : 500 F, Power Monger : 120 F, Wrath Of the Demon : 120 F. **Olivier LE COSQUER, 13, rue Paulhan, 78140 Vélizy. Tél. : (16-1) 39.46.64.56.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 6 jx (Cyber Shinobi, Vigilante, Wonder Boy II etc.) : 1 200 F à déb. **Benjamin LAMY-RESTED, 9, rue d'Alsace-Lorraine, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.16.42.30.**

Vds Nintendo + NES Advantage + Robot et Gyromite + 5 jx px : 890 F. **Julien ANDRIEUX, Lotissement Panissal, 12200 Toulonjoc. Tél. : 65.45.31.45.**

Vds Atari 2600 + 20 jx ou éch. ctre jx Gamboy et NES. Px rais. **Benjamin OUDELET, 18, rue des Pensées, 02880 Crouy. Tél. : 23.59.04.80.**

Vds jx Megadrive fran. Budokan : 290 F, World Cup Italia 90 : 150 F, Shinobi : 275 F + pour Mega jap Phelios : 250 F. **David BIENLOULOU, 37, rue Francklin Roosevelt 91480 Quincy-Sous-Senart. Tél. : (16-1) 69.00.44.46.**

Vds NES + 6 jx (Mégaman 2, Tortues dble Dragon 2 Zelda I SMB etc.) + Pistolet + Livre : 1 700 F. **Etienne ROUZIER, 50, av. Charras, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.90.73.87 (ap. 18 h).**

Affaire ! vds NES-Nintendo + 7 jx (SMB 1/2, Zelda 1/2) + 2 joypads + 1 joys. TBE. val. : 3 500 F, px : 2 000 F. **Philippe MICHON, 11 ter, rue du Port-Hardricou, 78250 Meulan. Tél. : (16-1) 34.74.65.81.**

Vds Sega MS + 2c. Sticks + 13 jx (Golden Axe, Super Monaco GP, American Pro Football, Shinobi) emb. origine : 1 290 F. **Benoît CROZIER, 81, rue Houdan, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 47.02.93.30.**

Vds Nintendo + jx Zelda I et II, Top Gun, Castlevania I, Mega Men 2, Dragon, Ninja, Nes Avantage) Px : 1 200 F. **Michaël BELLOS, 6, rue Copreaux, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.67.80.88.**

Vds jx Sega 8 bits psycho Fox Wonder Boy Great Football : 150 F l'un et lunette 3D + 2 jx : 300 F. **Nicolas LAVAUD, 32, rue des Tulipes, 24750 Trelissac. Tél. : 53.09.77.56.**

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Out Run, Dble Dragon) le tt sacrifié : 1 300 F. **Stéphane DOLZ, Au Corney-Veranne, 42520 Maclas. Tél. : 74.87.41.21.**

Vds Gameboy + 9 jx : 1 200 F. **Didier DE SMET, 4, route des Andelys, 27510 Pressagny l'orgueilleux. Tél. : 32.51.42.64.**

Vds vectrex + 8 jx + 2 joys pour amoureux de cette console superbe : 2 000 F à déb. **Jean-Pierre LEROY, Les Maulorées, Saint-Gervais du Perron, 61500 Sees. Tél. : 33.27.39.58.**

Vds jx pour Nintendo Gyromite + le Robot Rob le tt : 300 F. **Fabrice LEFEVE, Val Ombre, route de Martigues, 13170 Les Pennes-Mirabeau. Tel. : 42.02.68.17 (ap. 17 h 30).**

Vds : Gameboy + Tetris : 390 F, vds : jeu Super Marioland ou Spyderman : 160 F. L'ensemble : 690 F ! à saisir. **Jean-Sébastien BRESSY, « L'Enclos », rue Gabrielle-Bénier-Bouviers, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.64.68.37.**

Vds Gameboy + Tetris + Marioland + Gargoyle Quest : 700 F. Ech. Sonic ctre John Maiden ou vds : 300 F. **Jean-Michel FIERE, La Rouvière, 83, bd du Redon, bât. E6, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.47.52.**

Vds NES + 13 jx + compil, 31 jx + Zappec + Nes Advantage : 3 500 F (le tt) ou séparément ou éch. ctre mégadrive + 10 jx. **Axelle GUILLAUSSEAU, 27, rue de Passy, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.16.41.**

Vds CD NEC + 13 jx CD et 1 carte : (Valis 2,3 ; YS ; Wonder Boy 3) le tt : 4 000 F à déb. **James CASSAGNOL, 23, rue Guynemer, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 45.54.43.67.**

Vds jx Coregraphx (Energy, Chaste H-Q, Newzeland Story) : 200 F ou éch. un jeu ctre : dbleur et man. **Sébastien GOLLY, 135 A, rue de Richewiller, 68250 Kingersheim. Tél. : 89.52.16.70.**

Vds jx Nintendo : ATF, Batman, Simon, Robocop, Tortue : 300 F un, 550 F 2. (Robocop : 250 F) TBE (ss emb.). **Romain DURIS, 6, rue de la Marbellière, 37300 Joué-Les-Tours. Tél. : 47.53.72.52.**

Vds jx Sega (ou éch. ctre Wonderboy the Ninja et Ghost House px à déb. **Frédéric SMAL, 4, av. du Docteur Mathet, 28390 Toury. Tél. : 37.90.60.69.**

Vds cons. Nintendo + 4 joys + 9 jx (250 F l'un). Poss. vte sép. **Jean-Philippe SCHMITT, 11, rue Mozart, 57000 Metz. Tél. : 87.66.83.63.**

Vds jx Nintendo : Wizards and Wariors : 295 F (bte et not.) et Top Gun : 250 F (bte pas de notice). **Cyril THOMAS, 14, rue José-Maria-de-Hérédia, 44300 Nantes. Tél. : 40.30.95.67 (ap. 20 h).**

Vds Nintendo + 2 man + Skate or die + Gyromite et Duck Hunt + Rob. TBE px : 700 F (à déb.). **Stéphane CLERC, 1 c, rue de la Gare, 38610 Gières. Tél. : 76.89.37.25.**

Vds jx Nintendo état neuf : Gauntlet 2, Kid Icarus, Wrestling, Metal Gear, Robowarrior : 220 F pce ou 400 F les 2. **Rémi DUBOIS, 9, rue de Paris, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.72.69.91.**

Vds NEC Coregrafx TBE + 10 Bons jx : le tt cédé à 3 200 F ou au plus offrant. **Loïc BOYER, 110, av. de Chabreuil, 26000 Valence. Tél. : 75.42.59.66.**

Vds Atari 2600 + 15 cart. + 4 man. px : 900 F. **Olivier MOURAUD, 24, rue Montcalm, 14000 Caen. Tél. : 31.47.40.36.**

Vds PC Engine GT + 2 jx : 2 000 F ou éch. ctre CD Rom + adapt. Supergrafx + 1 jeu. **David CLAESSENS, 81, av. de la République, 37100 Tours. Tél. : 47.51.48.55.**

Vds Sega 8 bits + 2 K7, jx (Football). Val. : 1 200 F. **Nadia LUCEK, 7, Jardin Jean-Ockeguem, 37000 Tours. Tél. : 47.64.43.21.**

Vds jx Sega 8 bits : 150 F Shinobi Wonderboy III, Rastan dble Dragon + autres jx. TBE. **Bastien BEUCHOTTE, 143, av. du Général-Leclerc, 92340 Bourg-La-Reine. Tél. : (16-1) 46.60.03.23.**

Vds cons. Nintendo + 1 jx Turtles neuve. Ach. 13/7/91 + 2 man : 590 F. Ach. Super Famicom. **Rudy ROBIN, 23, allée de la Toison d'Or, 94000 Creteil. Tél. : (16-1) 49.80.16.20.**

Vds Megadrive Fr. + 2 man. + 5 jx val. : 3 700 F. Px : 2 500 F à déb. **Arnaud MONIER, 33, rue Lapasset, 11400 Castelnaudary. Tél. : 68.23.12.85.**

Vds NES + 35 jx : Dble Dragon 2, Blade Of Steel, Mario Bross. : 4 000 F. **Nicolas DUGAND, 13, rue Villeneuve, 69004 Lyon. Tél. : 78.29.59.64.**

Vds Nintendo + 6 jx (Batman, Mario, Duck Tales, Black Manta etc.) + Pistolet px : 1 600 F. **Thibault EBNER, Le Mas de Lafon, 24570 Le Lardin-Saint-Lazare. Tél. : 53.51.20.96.**

Vds Nintendo + 2 man. + pistolet + 6 jx (Super Mario I, Duck – Hunt + Pinpot. Px : 1 400 F. **Alan ARBORE, 49, rue de Mühlheim, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.20.15.79.**

Vds sur SFX Augusta Golf : 400 F + Darius : 350 F ou éch. ctre Pilotwing. **Gilles CLAVEL, 55, rue de Malaz, 74600 Seynod. Tél. : 50.51.62.90 (entre 19 et 22 h).**

Urgent ! vds Nintendo, 2 man. + 4 jx : Off Road, Warth of the black Manta, Tetris, Rush'n Attack : 1 200 F. **Anthony DELUNEL, 3, rue Alsace-Lorraine, 42300 Roanne. Tél. : 77.68.73.81.**

Urgent vds NES + Pistolet + 2 man. + 1 cart. (Super Mario Bros + Duckhunt). Ach. avril : 720 F (gar. 9 mois). **Aurélien NADEAU, Collège de Chalais, 16210 Chalais. Tél. : 45.98.24.44.**

Vds Gameboy + 8 jx : Tetris ; Mario ; Batman ; Golf ; Kwirk ; Dble Dragon ; Burai Fighter ; Gargoyle ; val. : 2 069 F vds : 1 390 F. **Régis LAUFERON, Route de Challanges, 21200 Beaune. Tél. : 80.24.54.25.**

Vds ou éch. pour Nintendo Pinbot, Faxanadu et pour Game Boy, Super Marioland, Px : 300 F (NES), 150 F. **Anthony ROBERT, 8, chemin du Chauffour, 54840 Fontenoy-sur-Moselle. Tél. : 83.63.63.62.**

Vds jx Megadrive : Populous : 300 F ; Battle Squadron : 250 F ; D.J.Boy version jap. : 250 F. **Fabien LEPINEUX, 140, impasse ou Lion d'or, 45470 Loury. Tél. : 38.65.55.09.**

Vds Sega MS + 5 jx : Shinobi Cloud Master Fantazy Zone etc. Px : 1 400 F. **Raphaël GIVERNAUD, 3, place des Fauvettes, 33270 Floirac. Tél. : 56.40.35.45.**

Alert ! Vds Lynx + 11 jx (B. Light, Zend., Klax, Rygar, Xeno). 6 mois. Px : 1 700 F à déb. Cause : Impatien. **Xavier HARISPE, 25, rue Saint-Paul, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.61.28.**

Vds Game-Boy + 4 jx ss gar. : 500 F. Vds pour Megadrive Hang on Golden Axe ou éch. **Daniel BOUCHER, Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 45.09.36.10 (ap. 19 h).**

Vds Game-Boy, ss Gar. + light-Boy + 5 jx. Px : 1 200 F ou sép. Px à déb. **Grégory BERNARD, 37, allée Jean-Giono, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.78.25.37.**

Vds NEC + AV Booster + Joypad + 3 jx : 990 F. Vds Gameboy + 5 jx : 800 F. Poss. Ech. Nec + Gameboy ctre Super Famicom + jx. **Sylvain BOUET, 18, rue du Hameau, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.28.88.**

Urgent : vds NES + Rob + Zapper + 6 jx : Gyromite Duckhunt, SMB1, TMHT, Duck Tales, Bayoubilly. Px : réel : 3 195 F cédé à 2 200 F. **Cybil TISSERON, 48 bis, av. de Navarre, 77290 Vitry-de-Neuf. Tél. : (16-1) 64.61.12.42.**

Vds SMS BE + 9 jx dont (Shinobi, Golden Axe etc.) vendu : 1 600 F ou éch. ctre Game Gear ou jx Mega. **Jean-Claude DUHAMEL, 14, rue Paul-Verlaine, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.44.53.30.**

Vds Nintendo + 5 Super jx (Bionic, Ikari, Trojan, Metroid, Megaman) TBE px : 1 400 F. **Laurent LARUE, 37, Colline des Pierres-Brunes, 86240 Smarves. Tél. : 49.88.55.88.**

Vds CD. Rom Nec + 2 jx (Wonder Boy, YS) + Adapt. S. Graphx px : 1 100 F ! Ach. Turbo express px : raison. **Joseph VELLA, C3, Les Pervenches avec Sainte-Anne, 13700 Marignane. Tél. : 42.09.15.43.**

Vds megadrive franç 6 mois ss gar. + 6 jx : Altered Beast Mickey Golden Axe Enghost etc. Px : 2 000 F. **Florian MACE, 5, rue de la Glane-Huest, 27930 Evreux. Tél. : 32.34.18.58.**

Vds Nintendo entertainments System + 7jx (Metal Gear, Castlevania, Section2, Gradius, SMB, Batman, Kidicarus) + 2 man. : 1 000 F. **Paul MOLINIER, 45, av. du Général Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.93.63.64.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 8 K7. Px : 900 F. Vds Lynx + Pare-Soleil + adapt secteur + 3 K7. Px : 800 F. **Stéphane AUBOINE, 28, rue de la Montagne, 60240 Fresneaux. Tél. : 44.08.73.81.**

Vds Game Boy ss gar.Emb. d'orig. + Tétris + Mario Land. TBE. le tt : 500 F. **Sylvain CONTE, 524, av. de Mazarges, Bt. A3, 13008 Marseille. Tél. : 91.22.63.29.**

Vds Game Boy + 4 jx (Gargoyles Quest Mario Qyx, Castlevania, étui. Val. : 1 550 F vendu 1 000 F éch. ctre Mega poss. **Damien WALTISPERGER, 3, rue Victor-Duruy, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.12.14.**

Vds Nintendo 12 jx Rygar Skate or Die etc. Px : d'achat : 6 400 F cd. à 3 000 F. Vds jx 200 et 250 F. **Mickaël ALIX, 15, rue des Antilles, 31500 Toulouse. Tél. : 61.54.58.93.**

Vds Game Boy + 4 jx (Tetris, Castlevania, dble Dragon, Marioland) le tt pour 850 F. **Vincent MOLINIER, 24, rue de la Vieille Poste, 78350 Jouy-en-Josas. Tél. : (16-1) 39.56.24.64.**

Vds Lynx neuve (pas servie) : 500 F. Ach. jx PC Engine : 150 F (ss Soldiep, Fsoccer etc). **Cédric LOUBERE, 5, allée Bernadotte, 33360 Cenac. Tél. : 56.20.02.58.**

Vds jx Nintendo : Faxanaou-Ghosbusters II : 300 F. Topgun-Radracer : 1 230 F. Kung Fu : 150 F. **Cédric FRANCOIS, Lycée des Flandres, 59190 Hazebrouck. Tél. : 28.41.67.46.**

Turtles 3 1/2, Rocket Ranger 5 1/4, Hardball 5 1/4, Apollo 18, 5 1/4, Strike Force Harrier DC Compatibles : 200 F pce. **Vincent COUTY, La Chanellère de Montigny, 79380 La Forêt-sur-Sèvre. Tél. : 49.80.03.38.**

Vds Megadrive, VF, TBE, ss gar. + 6 jx (Squadron, Shinobie, G&G, Mystic) + emb. d'orig. : 2 700 F. **Christophe ALBERTI, 4, allée de la Chevallière, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.03.49.93.**

Vds Master syst + 15 K7 + 2 man + Turbo + man Speciale tt état neuf : 3 500 F min. px à déb. **Agnès BOUGEROL, 15, rue Brey, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.00.70.**

Vds éch. liste de 150 jx NEC notes sur le Graph, l'animation, le son, l'intérêt : 20 F ctre notice de Jynec. **Martial DREVILLE, 49, rue Jules-Ferry, 59227 Saulzoir. Tél. : 27.74.00.37 (19 h, 20 h 30).**

Vds NES + Pistolet + SM1 + Duckhunt + Turtles + Nintedo World Cup + Blades of Steel + B. Manta : 1 500 F. **Claude FRANCHINI, 1, place Saint-Vincent-Belvianes, 11500 Quillan. Tél. : 68.20.01.16.**

Vds NEC PC Engine + 5 jx dont Supers Star Soldier Chase HQ : 1 200 F. **Johnny TEIXEIRA, 98, rue général-de-Gaulle, 95370 Montigny-les-Corneilles. Tél. : (16-1) 39.97.88.30.**

Vds ou éch. jx Megadrive : 150 F. Jx et Disc pour NEC de 275 F. **P. NALLINO, 1, imp. les Malines, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.**

Vds Megadrive + 5 jx (fran. : 2 500 F ou éch. ctre Coregraf 4 jx mini. **Grégory GIRAUDAU, Maison Olmagaraya, Quartier Labiri, 64340 Hasparren. Tél. : 59.29.69.67.**

Vds Nintendo TBE + btes + not + 2 man. + 6 jx : (tortues SMB1, Zelda1) val : 2 900 F, cédée à 1 700 F. **Anthony HEURTEBISE, 15, rue du Paradis, 14300 Caen. Tél. : 31.34.76.66.**

Vds nbx jx Sega 8 bits (16) de 50 à 90 F (Out-Run, Lord of the Sworo etc.) TBE. Urgent ! **Ali JAFARSHAD, 73, av. d'Italie, 95013 Paris. Tél. : (16-1) 45.83.25.16.**

Vds Nitendo + 5 jx + Pyton II Px : 1 100 F. **Sullivan MICHEL, 22, rue Arnaud, 13007 Marseilles. Tél. : 91.31.22.41.**

Vds Sega 16 bits jap. + 2 man. XE1 pro + 6 jx (gr. 3/3/92) le tt : 2 400 F ou ctre Supergrafx. **Frédéric DUPUY, 140, routes de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.48.96.41 (ap. 19 h).**

Affaire ! vds Nintendo neuve gar. : 4 mois + 2 man. + 3 jx (Batman, Bay ou Billy, robocop) : 1 200 F. **Nicolas LOPIN, 6, route de Doëlan-Lahglazic, 29360 Clohars-Carnoët. Tél. : 98.71.53.26.**

Vds Nintendo avec pistolet et jx dble pour 600 F et 2 jx dble dragon II : 300 F, Castelvania : 250 F. **Zoran AKSENTIJEVIC, 25, bd de Reuilly. Tél. : (16-1) 43.41.22.63.**

Vds Sega + Pistolet avec 8 jx (Shinobi Tennis-Ace Psycho-Fox Zillion I et II etc.) px : 900 F. **Lilian BEUVELOT, 47, av. Patton, 54320 Maxeville. Tél. : 83.97.26.25.**

Vds jx Sega ! Rampage Kenseiden Altered-Beast Moonwalker Psycho-Fox, Phantasy-Star : 200 F l'un. **Anthony SIMERAY, Publy, 39570 Lons-Le-Saunier. Tél. : 84.48.31.17.**

Vds megadrive jap. + 6 jx : 1 500 F le tt. Etat neuf. **Frédéric MOUCLEC, 18-20, av. Raymond-Radiguet, 94210 Saint-Maurt-des-Fossés. Tél. : (16-1) 48.83.18.68.**

Vds, éch. ach. jx Core et Supergraphx. Ach. Néo Géo + 1 j. : 2 000 F. Ach. G. and G. : 200 F. Ach. Megadrive ou Cd Nec + jx. **Fabrice BINET, 36, les Cirollières, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.12.10.**

petites annonces

Vds Nintendo + 25 jx + Pistolet joys. Px : 1 300 F. **Stéphane AURIEL, 4, rue de la Roinée, 53210 Soulee-s/Ouette. Tél. : 43.02.35.01.**

2 jx Sega American Pro Football et Cyborg Hunter : 200 F une. **Franck VIGNOT, 36, rue Charles-Fourrier, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.81.98.05.**

Vds 2 super jx D'Arcade Rtype et Galaxie : Force : 150 F le jeu sur Las ega ou ech. ctre Rampage. **Alexandre DZUS, 2, rue Paul-Valéry, 92240 Malakoff. Tél. : (16-1) 46.38.83.45.**

Vds jx NES Robocop : 330 F et Buraï Fighter : 300 F. TBE avec btes et nt. **Steve HU-SEIK, 2, place de la Rosebleue, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 60.06.66.36.**

Coucou les copains Urgent vds Lynx, 6 jx sans transfo, px : 2 200. Vds 1 550 F. **Julien CAMPUS, 100, rue Kennedy, 76140 Pt. Quevilly. Tél. : 35.72.45.40 (pas av. 8 h).**

Vds NES avec 40 jx (Tortue 2, Super Mario 3, Batman) + 2 man. + Ni Pro : 4 000 F à déb. **Jean-Baptiste ANTON, 100, chemin ou Tarnagas, 84140 Montfayet. Tél. : 90.23.50.63.**

Vds Sega 8 bits + 4 jx. Le tt ds bte d'orig. Px : 500 F. **Rémi BATAIL, 32, rue de la Baïsse, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.57.97.**

Vds NES + SMB 1 et 2. Px : 1 200 F. **Morgan ESBELIN, 20, rue de la Fédération, 03100 Montluçon. Tél. : 70.03.64.27.**

Vds Lynx + California. Games + Gates of Zendocon + Prise secteur + cordon Comlynx : 700 F. **Sébastien DEUBEL, 11, rue Michel-Ange, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.30.85.28.**

Stooop ! vds Robot + Gyromyte + Zapper (pistolet) + duck Hunt ou éch. ctre Super Famicon.**Macime NAUDIN, 11, rue Dieutre, 76000 Rouen. Tél. : 35.07.57.34.**

Vds cart. Nintendo entre 200 et 300 F (Super off Road). **Cyril FELY, rue de Bellevue, 23600 Boussac. Tél. : 55.65.00.17.**

Vds Sega 8 bits + pistolet + 10 jx (Gauntlet, Indiana Jones, Operation Wolf, etc.), le tt : 1 350 F.**Emeric HENDRICKX, 40, av. de Menival, 69005 Lyon.**

Vds Sega MS + Alex Kidd : 250 F. Vds jx Sega 8 bits : R-Type, Tennis Ace, Wonder Boy 3 : 200 F chacun. **Benoit BERGE, 14600 Fourneville. Tél. : 31.89.03.82.**

Vds GT turbo + jx neuf + transfo. Vds Famicom + 2 jx ou 3 jx état neuf. Vds jx NEC 100 à 200 F. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Game Gear + Colums + Super Monaco Grand Px : 900 F, état neuf. **Gilles LABROU, Kiosque Léon-Blum, 47000 Agen. Tél. : 53.66.56.46.**

Vds Gameboy + 4 jx (Rob. DD, etc.) TBE + écout. & câb. Link (jx ss gar.) : 799 F. Vds Atari 2600 + 7 super jx : 690 F. **Damien CAEN, 7, rue du Chanoine-Duvieu, 14910 Blonville. Tél. : 31.87.85.97 (ap. 18 h).**

Vds A1000 + écr. coul. + souris + docs + câbles + jx + util. + contacts durables, le tt : 3 000 F. **Jean-François PAL, 42, bld Matabiau, 31000 Toulouse. Tél. : 61.99.39.32.**

Vds Nintendo + 10 jx (SMB1, SMB2, Zelda 1 et 2). Px : 2 300 F à déb. **Pierre LAMANT, 54, rue Nationale, 33240 Saint-andré-de-Cubzac. Tél. : 57.43.47.09.**

Vds Coregrafx 60 HS, 5 jx : 700 F, éch. Panja KB, Cpt Blood, Cosmic Pirate, Arumba, SPC Invaders contre 30 CST kit. **Mohand CHAALAL, 83, av. du Temps Perdu, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : (16-1) 30.32.12.69.**

Vds NES + 5 jx (Zelda 1, 2, Mario 1, Gradius, Trojan) + câbles, le tt à 850 F (au lieu de 2 130 F). **Joe CHENALI, 20, rue de la Fédération, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.77.71.66.**

Vds Nintendo + 2 jx (Top Gun, Trojan) : 495 F. Vds pour NEC : Blodia : 130 F, vds jx PC 5 1/4 : Prince of Persia, R. Dang : 95 F. **Davy CLOUET, Beaucourt, 44470 Mauves-sur-Loire. Tél. : 40.23.55.40.**

Vds HP 28S gar. 1/92, tt complet : 1 450 F + Nintendo Action Set neuve : 950 F ! Port compris. **Christian RISACHER, 14, rue J.-B.-Corot, 78720 Cernay-la-Ville. Tél. : (16-1) 34.84.29.80.**

Vds Megadrive jap. 60 Hz + 2e man. + Altered Beast + Mickey Mouse + Monaco GP à déb. **David SULTAN, 26, av. Jean-Médecin, 06000 Nice. Tél. : 93.80.53.87.**

Vds 5 K7 Nintendo : 1 500 F ou éch. ctre 4 d'avent. Ach. K7 (px int.), cher. contact pour éch. **Fabrice PALLAS, 60, rue du Docteur-Bauer, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.10.86.95 (laissez mess.).**

Vds Megadrive jap. + 3 jx : Moonwalker, Goldenayl : 1 700 F à déb., vds MS + 3 jx : 800 F, tt ou sép. **Ion LAZARESCOU, 63, rue Blomet, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.60.27.**

Vds Sega MS + pistolet + 12 jx. **Jean-Claude THEVENIN, 4, rue des Mariniers, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.82.94.**

Vds 9 jx Megadrive 200 à 250 F ou le lot : 1 900 F. Vds Nintendo + pistol. + robot + 11 jx : 2 700 F. Vds Lynx + 6 jx : 900 F. **Régis HAZERA, 7, rue Jules-Verne, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 42.87.21.67.**

Vds MSX 8020, monit. coul., lect. 3 1/2, nbx manuels Basic, état neuf. Px : 1 600 F. **Christian DENECHAUD, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.50.22.75.**

Vds Atari 2600 + 14 jx. Px : 1 500 F + 2 man. **Fabrice BAUDHUIN, 61, av. Danielle-Casanova, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.70.05.99.**

Vds Megadrive + 5 jx : 1 500 F. **Gwendal FEUILLET, 59, rue Saint-Antoine. Tél. : 42.78.61.15 (ap. 18 h).**

Vds Megadrive jap. + 6 jx + carte Shoot Again : 1 600 F. Vds Gamegear + 6 jx : 1 800 F, poss. vte séparée. **David BLANCHET, 7, rue Guérin, 77300 Fontainebleau. Tél. : 64.22.67.93.**

Vds Lynx + 4 jx (Blue Lightning, Gauntlet 2, Electrocop, California Games) pour 1 000 F. **Gilles CLAVEL, 55, rue de Malaz, 74600 SEYNOD. Tél. : 50.51.62.90 (ap. 19 h).**

Vds Gameboy + 8 jx (F1 Race, Dr Mario, Super Mario, NBA, Rad Mission, Bad'mrad, Tennis, Tetris) + cble 2 et 4 jrs : 1 400 F. **Clément CHERVIER, 1, rue Lallier, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.26.79.**

Vds Sega Megadrive franç. ss gar. + 1 man. + 10 jx (Shinobi, Monaco GP, Strider, Shadow Dancer) : 3 500 F. **Alain SCORDEL, 12, rue Saint-Exupéry, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 34.17.46.17.**

Vds pour Nintendo : Mario Bross 1 + Dunk Hunt : 50 F et Zelda II : 280 F, les 2 : 300 F. **Rémy PERRET, 100, rue des Moulins, 26000 Valence. Tél. : 75.55.66.72.**

Vds Nintendo + 8 jx : Robocop, Batman, Megaman 2, Castlevania, Robotector. Px : 2 500 F à déb. **Franck RONDELLO, Le Bosquet, BD, 11, rue de la Granière, 13011 Marseille. Tél. : 91.45.36.90.**

Urgent vds Lynx + 15 jx (TBE) : 2 700 F. **Fabien GIRODOT, 32, bld Vital-Bouhot, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.38.29.38 (entre 18 et 21 h).**

Vds Coregrafx + Shinobi Cybercombat et Out Run et Heavy Unit, TBE presque jamais servi : 2 200 F, vendu : 1 500 F. **Sébastien FALONE, 8, cité du Moulin, 54880 Thil. Tél. : 82.26.23.64.**

Vds NEC portable coul. gar. 10 mois : 2 400 F avec 3 jx. **Lionel VAYRON, 18, rue auguste-Renoir, 42600 Montbrison. Tél. : 77.58.37.07.**

Pour Superfamicon jx b. état (450 F pce) : Actraiser, Final Fight.**Christophe DE ZAN, Aiton, Le Plan, 73220 Aiguebelle.**

Vds NES + 8 jx + rob. + 1 jeu + zapper + 2 jx, le tt : 1 800 F. Vds Gameboy + 5 jx : 1 000 F à déb. **Cyril ABITBOL, 1 bis, av. de Lowendal, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.25.00.**

Vds Gameboy + 4 jx (Marioland) ou éch. ctre Gamegear + jx ou ctre Coregrafx, vds Dble Dragon II : 350 F. **Sylvain GAILLARD, 3, av. Jean-Marie-Verne, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.32.08.76.**

Vds Sega 8 bits + 16 jx (R-Type, After Burner, Zillion 2, Galaxy Force, etc.) + lunette 3D : 2 000 F. **Fabrice PEROLARI, 339, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.26.12.**

Vds Gameboy + Link + piles + 5 jx, le tt : 850 F. Vds jx ST ID 2, Nil Dieu V, Indy (Arc) : 70 F, Kalaan : 90 F. **Romain ROUSSEL, 20, rue des Cloys, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.76.01.**

Vds Gameboy + Super Marioland + Tetris + Tennis + Teenage Turtles + casque + câble de liaison : 800 F à déb. **Brice YUNGMANN, 25, bld Pasteur, 78600 Le Mesnil-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.62.17.64.**

Vds MSX turbo-R 16 bits, Panasonic, 19268 coul., 13 voies en PCM et FM, en 512 X 424, manuels, transfo., etc. **Roland YOU, 49, rue Marcel-Defrance, 10600 La Chapelle-Saint-Luc. Tél. : 25.74.31.17.**

Game Gear + columns + Super Monaco Grand Px : 900 F, état neuf. **Gilles LABROU, Kiosque Léon-Blum, 47000 Agen. Tél. : 53.66.56.46.**

Vds Amiga 2000B + mon. coul. + carte PC + lect. 5 1/4 + souris + tapis + joy + nbx livres, revues, log. (ss gar.) : 8 000 F. **Christophe BONHOMME, 37, La Clairière, 78830 Bullion. Tél. : (16-1) 30.41.36.81.**

Sega 8 bits + 9 jx + emballages. Cadeau : 810 F. **Grégory ROUSSEAU, 38, rue de Paris, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.61.02.28 (ap. 8 h).**

Vds Gamegear + 2 jx (G. Lock Air Battle et Wonderboy) : 900 F. Vds Gameboy + 5 hits (px à déb.). **Christophe RECLU, 532, av. Paul-Painlevé, 49260 Montreuil-Bellay. Tél. : 41.52.43.47.**

Vds nbx jx MSX et MSX2 : 125 F (port compris), il n'y a pas une seconde à perdre ! **Jean-François ATTIOGBE, 104, rue Fontaine-Saint-Germain, 36000 Châteauroux. Tél. : 54.22.69.08.**

Vds jx Megadrive : Sword of Vermilli, et Pha. Star 2 pour 300 F pce (port compris). Ach. jx à 250 F (p. comp.). **Pascal HOARAU, 5, impasse Auguste-Trebosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds K7 Nintendo (Mario I : 150 F et Zelda II : 250 F) ou éch. ctre Dble Dragon II, Megaman II ou Duck. Tales. **Laurent DI-SARNO, HLM Romain-Rolland, bat. 25, 83130 La Garde. Tél. : 94.75.46.07.**

Vds jx Sega : Altered Beast, After Burner, Kung-Fu, Kid, Shinobi, Rampage, SG Cybers : 300 F. **Alexandre LAMON, 5, rue Ernest-Bonnet, 33810 Ambès.**

Vds Lynx + 5 jx + transf., le tt pour 990 F ou éch. ctre jx Gameboy ou lect. VHS. **Lino BERTOLI, 100, chaussée de l'Etang, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 43.74.86.47.**

Nintendo + Sup. Mario Bros 1 : 400 F (Zelda 1 et 2, Sup. Mario Bros 2, Trojan) : 250 F chac. **Nicolas TROUILLARD, Passage à niveau 280, 72210 La Suze-sur-Sarthe. Tél. : 43.77.44.11.**

Vds pour Megadrive jap. : altered Beast, Hellfire, Elemental Master, tt TBE : 200 F pce. **Thomas FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine-Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds Coregrafx + quint. + 3 joys + 10 jx (Foot, F1, Shinobi), TBE ou éch. ctre Megadrive + jx, faire prop. **Guillaume BRESSON, 44, allée de l'Aquilon, 34280 La Grande-Motte. Tél. : 67.29.75.62.**

Urgent vds Lynx + Kitcase + Zarlor Mercenery + Road Blasters + Xenophobe : 1 500 F ou -, état neuf ss gar. **Fabrice TEISSEDRE, Le Sablonnet, 38630 Les Avenières. Tél. : 74.33.92.99.**

Vds Megadrive franç. + 2 man. + 10 jx (Golden Axe, Strider, GP Monaco, Myst. Defender, Basket, Eswat, etc. : 2 200 F. **Sahran CARRAZABAL, 6, rés. des Princes, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 30.56.53.88.**

Vds Megadrive jap. + Arcape Power Stick + Paddle + 5 hits (Volley, Monaco GP, Shinobi), état neuf : 2 500 F. **Frédéric. Tél. : Nantes. Tél. : 40.35.28.45.**

Vds NES + zaper + 7 jx TBE : 2 000 F à déb. **Frédéric HERBIN, 25, rue de la Challe-Orange, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.37.51.89.**

Vds jeu Gameboy : Dble Dragon (bte et not.) : 150 F (nov. 1990). **Jean-Christophe ANNEDE, 1, cité Jean-moulin, appt 7, 28110 Lucé. Tél. : 37.34.09.02.**

Vds Sega 8 bits : 500 F, pist. : 100 F l'un, 3D : 75 F, vds 23 jx de 100 à 150 F, t. b. affaire. **Patrice SAMNOUNI, 45, rue du Belvédère, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.91.68.**

Vds Megadrive jap. (comp. jx franç.), gar. 6 mois + Monaco, Mickey, Truxton + 2 man. **MicKaël. Tél. : (16-1) 60.11.33.07.**

Vds livres dont vous êtes le héros : 14 F l'un ou 300 F les 24 + vds atari 2600 + 3 jx : 350 F.**Jean-Philippe CHAN, 1/121, rue C.-Theunissen, 59300 Valenciennes.**

Vds Gameboy TBE 3 mois + Marioland + Tetris + Alleway, le tt : 900 F. **Marie TROUILLARD, 11, square Roland-Dorgeles, 49100 Angers. Tél. : 41.60.06.85.**

Vds, éch., ach. jx NEC, Megad. ou éch. ctre Atari 520 ou Amiga. J'ai des jx sur micros. **Sébastien KHLAT, 10, rue Raymond-Pitet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 48.88.91.97.**

Vds Lynx + gar. + 7 jx (Blue Light, Slime World, Rampage), TBE. Px très intéressant ! **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Urgent ! Vds SFC + 2 jx (Final Fight, Darius Twin, b. état : 1 500 F (cause dble emploi). **Thibault DE BAECKER, 62, rue de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.40.56.**

Vds Sega Megadrive + 2 man. + 7 jx supers. Val. : 4 800 F, cédé : 2 700 F. **Laurent, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.43.73.40.**

Stop ! Vds Megadrive franç. ss gar. TBE + 4 jx : 1 400 F uniq. par correspondance.**Viet NGUYEN, 16, av. Ernest-Havet, 94400 Vitry-sur-Seine (ne pas téléphoner, merci).**

Vds Sega 8 bits + phaser + cart. 3 jx de tir + 7 jx (Tennis Ace, WB3, Shinobi, Psycho Fox, etc.). Poss. éch. Px : 1 900 F à déb. **Julien BOURGES, 3, rue Nicolas-Copernic, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 48.61.19.07.**

Vds Sega 4 bits + pistolet + 5 jx (Dble Dragon, Rambo 3, World Soccer, Alien Syndrome, Out Run) : 1 500 F. **Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.**

Vds Megadrive jap. + 3 jx (Fatman, Monaco, Wonderboy 3) + Arcade Powerstick, état neuf : 1 900 F, port compris à déb. **Sébastien ROSZAK, 10, rue Louis-Virel, 62300 Eleu-dit-Leauwette. Tél. : 21.43.22.18.**

Vds Sega MS TBE : 400 F + 7 jx (Joe, Montana, Foot) : 175 F l'1 + Rapidfire : 50 F + Stik : 50 F ou 1 600 F le tt. **Franck ISSERT, rue Odette-Malossanne, 26760 Beaumont-les-Valence. Tél. : 75.59.74.23.**

Vds Sega 8 bits : 300 F, 19 jx à 150 F l'un. (liste sur dem.), lunettes 3-D : 175 F. **Fabien DUBOIS, 17, rue Au Change, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.93.29.90.**

Vds jx Megadrive franç. : altered Beast : 175 F, Thunder Force 2 : 200 F, Forgotten Wolds : 250 F, b. état. **Steve NKOUANANG, 118, av. de Stalingrad, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.07.81.**

Vds sur Sega 8 bits Rastan : 120 F. **Julien BEAUDEAU, 8, rue Caruel-de-Saint-Martin, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.66.46.**

Vds Lynx + 9 jx état neuf : 1 500 F cause dble emploi. Val. d'origine : 3 000 F. **Stéphane. Tél. : 78.25.16.84.**

Vds jx Nintendo Mario Bross : 150 F, Mario Bross 2, Silent Service : 250 F pce, bte et not. **Alain PERRAULT, 7, av. Général-Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58.**

Vds Gameboy + 6 jx (Gremlins 2, F1 Spirit, Tetris, Hyperloderunner, Ducktales, Dble Dragon Qix), tt pour 1 600 F. **Adrien STUTZMANN, 21, rue Kléber, 59140 Jarville. Tél. : 54140 Jarville.**

Superfamicom neuve + Big Run : 2 490 F. MVS (Neo-Geo version Arcade) + 18 jx : 45 000 F. **Jérôme DARNAUDET, 59, 3e-Avenue, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.56.59 (ap. 20 h).**

Vds jx pour Sega 8 bits (Dble Dragon, Shinobi, WB III, etc.) de 100 à 200 F (rég. lyonnaise). **Guillaume GELIN, 17, route de Collonge, 69270 Saint-Romain au Mont-d'Or. Tél. : 78.22.34.28 (ap. 19 h).**

Cons. Coleco + jx + man. jx « JI21 », réveils de poche, jx de rôles et figurines. **Thierry DABERE, 113, Grande-Rue, Arpajon. Tél. : 60.83.07.11.**

Vds Nintendo + jx + 1 man. entre 150 et 200 F le jeu (Batman, Punchout, dragonball, Link, Lifeforce...). **Sébastien BONAIME, 10, rue Matteoti, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.82.30.52.**

Vds Sup. Graph. : 800 F + CD ROM : 1 800 F + adp. SGHX : 300 F + jx CD : 200 F + carte SPGX Aldines, Gr. Zork, Ghouls'n Ghost : 200 F pce. **Alain ROBIN, ZAC de la Rotone, 57160. Tél. : 87.56.52.56.**

Vds jx Megadrive ou éch. : Soccer (200 F), Osmatutjin (150 F), New Zeland Story (250 F), Mickey, etc. **Yann-Claude PHILIPPOT, 155, rue Charles-Jean Brillard, 77000 Vaux-le-Pénil. Tél. : 60.68.08.12.**

Vds Sega Master + 5 jx (RC Gd Px, Galaxy Force : 800 F + frais postaux, vds jx A500 nvtes + not. **Frédéric NOEL, 3, rue de Picardie, 29000 Quimper. Tél. : 98.52.92.73.**

Vds Gameboy complet + 7 jx (hits des séries), ach. 2/91, TBE, peu servi, ach. 2 100 F, cédé : 1 400 F. **Côme DIXSAUT, 5, place de Rungis, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.92.39.**

Vds ou éch. SML sur Gameboy : 160 F, état neuf (2 mois). Ech. ctre bon jeu (Pac-Man : 602 F). **Jonathan LAFARGE, 78, rue Ernest-Renan, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.23.98.**

Vds cons. CBS + 2 man. + adapt. + 6 jx dt James Bond : 500 F.**Damien SAMSON, 32, rue de Villacoublay, 78140 Vélizy.**

Vds jx sur PC Engine : Shangaï : 150 F, Rock-On : 200 F ou 300 F les 2. Vds Knighthare : 100 F (MSX). **Henri FONTAINE, 4, rue Michelet, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.07.94.49.**

Super affaire ! Vds Gameboy avec tt son matos (écout. + Tetris + piles) plus Super Marioland : 500 F. **Edwin RAZAFI, 114, av. du Maréchal-Joffre, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.88.63.**

Vds Sega 8 bits + btes + 5 jx + 2 jx incorporés + 2 man. + péri. (R-Type + Dble Dragon), faire vite. **Yoan HADDAD, 4, rue du Maréchal-Maison, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.23.56.88.**

Stop ! Vds Megadrive franç. ss gar. + 4 jx + matériel tt neuf. Px fou : 1 390 F.**Viet NGUYEN, 16, rue Ernest-Havet, 94400 Vitry-sur-Seine (ne pas téléphoner, merci).**

Vds NEC Core-Graphx + quintup. + 7 jx (Jacky Jan, Tennis, F1, Tripple die Hard, Gunhead 2) : 2 200 F. **Bertrand GAGNAIRE, 71, rue de la Métare, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.25.91.63.**

Vds NEC Supergrafx + joy + 1 jeu (Devilcruch ou Grandzort) + correct. de coul. Px : 1 650 F, ach. Neo-Geo. **Benjamin KTORZA, 8, bld Ornano, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.55.54.25.**

Urgent ! Vds Sega MS oct. 90 + 2 man. + 8 jx (Heavyweight Champ, World Cup 90, Altered Beast, Wd Boy) : 1 200 F. **Nicolas CABOS, 71, av. Rouget-de-l'Isle, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.50.97.**

Vds pour Gameboy : Bubble Bobble + Robocop. Px : 300 F le tt. **Christophe RIERA, chemin du Jeu de Mail, 11160 Peyriac Minervois. Tél. : 68.78.23.83.**

Vds joy , guide consoles (hors série nº 1) : 20 F au lieu de 40 F. Vds or. Deluxe Paint II (sur A500). **Sébastien POGREBNIAK, 23, rue des Bleuets, cité du Cdt-Mouchotte, 59554 Neuville-Saint-Rémy. Tél. : 27.81.39.06.**

Vds Sega MS + 1 joy + 1 man. Speedking + 8 jx, le tt : 1 200 F à déb. **Pascal LUCIANI, Lieu dit Furellu, 20167 Mezzavia. Tél. : 95.22.94.05 (H.R.).**

Vds Megadrive + 6 jx (Sonic, Monaco, Devil Hunter, Fire Mustang, Magical Boy, Gynoug), val. : 3 400 F, cédée : 2 100 F. **Ludovic DRONIOU, 14, rue Danton, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.38.10.18.**

Urg. vds Sega 8 bits + phaser + 7 jx : 1 300 F. Vte séparée des jx de 150 à 200 F. **Laurent LEPAGE, 53, chemin des**

Tuileries, 69570 Dardilly. Tél. : 78.43.82.91.

Vds Gameboy Turtles : 200 F, Super Marioland : 150 F, Duck Tales (Picsou) : 200 F, Tetris : 100 F. **Benjamin BOUTROS, 85, av. Mozart, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.27.52.31.**

Vds pour Gameboy, Dble Dragon, Solar Striker et NFL Football (foot américain) à 150 F l'un. **Nicolas KLAIN, 23, rue Jacques-Hillairet, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.07.41.**

Vds jx NES : Mario, Tetris, Mach Rider, etc., à partir de 120 F sur SMS : Dead Angle + phaser : 200 F. **Stéphane LAPEYRE, Villa Arantza, 64250 Ainhoa. Tél. : 59.29.84.18.**

Vds Nintendo 8 bits + 6 jx : Rygar, Faxanadp, Kid Icarus + 1 en cadeau, val. : 3 900 F, cédé : 1 300 F. **Teuin PONTHIEU, 8 bis, place Saint-Augustin, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.98.57.67.**

Vds Sega 8 bits + pist. + control-sticks + Le Rapid Fire + 20 jx, val. : 5 380 F, vendu 3 500 F, crédit poss. **Ludovic SSANCIER, La Chalotière, Bruz, 35170 Ille-et-Vilaine. Tél. : 99.52.60.26.**

Vds Megadrive ss gar. 6 mois + 8 jx + 2 man. : 2 500 F. **Helder ROMAO, 6, rue de Villersexel, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.30.37 (à p. de 20 h).**

Vds Atari 2600 + 2 man. + 27 jx (Flipper, Boxe, etc.). Px : 200 F suisses (à déb.). **John RUSILLON, av. de France 86, 1004 Lausanne (Suisse). Tél. : (021) 37.87.79 (le soir).**

Mega ST4 + écr. multiscan. + tablette graphique + HD 30 Mo + imp. laser SLM 804 + nbx log. : 25 000 F à déb. **Katia MESSIKA, 13, rue du Professeur-Ramon, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.76.55.55.**

Vds NEC Coregraphx + 15 jx ss gar. : 1 700 F (Paris et région only). **Régis BRYMAN, 18, quai de la Loire, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.03.61.34.**

Vds Megadrive jap. + joypad + adapt. 8 bits + Super Monaco GP, G & G, Golden Axe, Shinobi + 1 jeu 8 bits : 1 800 F. **Jean-Baptiste QUARREZ, 91, rue La Fayette, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.01.97.**

Vds jx NES : 200-250 F, Batman, etc. ou éch., vds MO5 + man. + jx : 800 F. Vds jx Gameboy : 100 F ou éch. **Emmanuel ROSELLE, 26, rue de Clermont, 60360 Crèvecoeur-le-Grand. Tél. : 44.46.81.03.**

Vds Turbo GT portable + 2 jx : 1 800 F (25/06/91) ou éch. ctre Superfamicom ou Megadrive jap. + jx + joy. **Ho HOANG, 10, av. Saint-Rémy, 93200 Saint-denis. Tél. : (16-1) 48.21.75.18.**

Vds Megadrive jap. + 7 super jx : Shinobi, Moonwalker, etc. Val. : 5 000 F, cédé : 2 700 F. **Laurent. Tél. : (16-1) 45.43.73.40.**

Vds Megadrive jap. + 2 man. dont 1 pro 2 + 6 bons jx : 1 600 F. **Jean-Philippe, 30, rue Saint-Saens, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.50.80.**

Vds Neo-Geo gar. 10 mois + carte + League Bowling + Nam 75 + Magician Lord + Baseball Star + 2e man. : 6 000 F. **Edouard HORIOT, 7 bis, rue Soyer, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 42.25.18.22.**

Vds A2000 + 1084S + imp. LX800 + joys + souris + nbx jx : ss gar. 14 mois : 8 500 F, livre sur Lyon aussi. **Pascal LUPTON, 11, rue du Pont-Neuf, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.92.67.28.**

Vds Amstrad GX4000 + 7 jx. Px : 2 500 F. **Cyril BELLONI, 145, rue de Chevilly, Bat. 8, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.86.26.87.**

Vds NES + 2 man. + 34 jx + pistolet : 1 800 F. Vds Super Famicom + 2 man. + actraiser + pilotwings + SMW4 : 3 000 F. **Guillaume LUSZACK, 47, rue de Bellevue, 02880 Cuffies. Tél. : 23.59.41.05.**

Vds Lynx + sacoche + Calif. Games + Comlynx + paresoleil, TBE, ss gar. : 500 F. **Cedric LOUBERE, 5, allée Bernadotte, 33360 Cenac. Tél. : 56.20.02.58.**

Vds Sega 8 bits + 10 jx : Wonderboy 3, Golden Axe, Dble Dragon, état neuf. Px : 2 500 F. **Julien RACLOT, 28, domaine de Poyeton, 42650 Saint-Jean-Bonnefonds. Tél. : 77.95.13.19.**

Vds Amiga 2000 ss gar. + 2e drive + 4 livres + nbx progs + Lattice C, v. 5.04 (val. : 2 000 F), le tt : 6 000 F. **Daniel GEERINCKX, 7/74, rue de la Paix, tour Kennedy, 59120 Loos-les-Lille. Tél. : 20.07.15.36.**

Vds Megadrive + 2e man. + 4 jx : 1 500 F. Vds ampli Akai : 400 F, vds Television Hisawa coins carrés. **Stéphane BALESTRIERE, 38, rue Eugène-Duthoit, 59170 Croix. Tél. : 20.70.51.50.**

Vds Nintendo + K7 (si appart. : Xenon : 260 F, Bubble : 250 F, Spy and Spy : 230 F, Westelmania : 200 F, Zelda 2 : 285 F), le tt : 1 800 F. **Alexis RIONDET, rue du 8-Mai-1945, 69360 Solaize. Tél. : 78.02.81.49.**

Vds cons. SEGA + 3 man. + lunette 3D + pistolet + 20 jx, val. : 6 684 F, cédé : 3 000 F, le tt TBE. **Frédéric SCHWAB, 59, rue Droite, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.02.80.**

Vds Nintendo + Super Mario Bros : 600 F (répondre le + vite poss.), merci. **Cedric FIEVRE, 63, rue Nationale, 33240 Saint-André-de-Cubzac. Tél. : 57.43.38.79.**

Vds Lynx état neuf + alim. + Comlynx + 4 hit (Klax, B. Light, C. Game, Pac). Px incroyable : 900 F ! vite ! **Yannick BERTHELEMY, 11, rue Claude-Debussy, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.56.24.**

Vds Gameboy + 4 jx (Forteresse of Fear, Dble Dragon, Spiderman, Tetris), le tt : 850 F à déb. **Clément TRENSZ, 21, rue du Vieil-Armand, 68300 Saint-Louis. Tél. : 89.67.28.52.**

Vds Vermillon (franç.) : 300 F, Golden Axe (180 F), Aleste, Hellfire (180 F). sur MD ou éch. ctre jx NES. **Jérôme FARINA, 62, rue de la Rochefoucauld, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.06.04.**

Vds Gameboy + vidéolink + casque + 4 jx (Tetris, Super Mario, Tennis, Spiderman, TBE : 900 F). **Steve VANNDEVOIR, 5, rue Louis-Blériot, 25200 Montbeliard. Tél. : 81.98.56.57.**

Vds Sega 8 bits neuve + 10 jx (Psycho-Fox, R-Type, etc.). Px : 1 600 F à déb. (ou éch. Megadrive). **David PILLARD, Z.I. Nord, Les Basses-Vallières, 69530 Brignais. Tél. : 72.31.00.02 (ap. 18 h).**

Vds Sega 8 bits + 4 jx, TBE : 1 500 F + vds Thomson MO6 + 21 jx, crayon opt. : 2 500 F ou éch. ctre Supergra. **Régis MECHINEAU, 14, rue Charles-Gounod, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.53.54.91.**

Unité Amiga 2000 + jx : 2 500 F, divers jx Manhunter, Police Quest, Zar, etc. : 100 F chaque + livres cadeaux. **Hector KALFON, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.83.50.**

Vds Gameboy + 3 jx TBE, ss gar. : 700 F (Mario, Gargoyle's, Tetris). **Virgil BEDIN, 23, rue d'Essling, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.68.59.51.**

Vds Sega M-S + 1 man. + 16 jx (Golden Axe, Mickey, Casino Games, Rocky, Altered Beast), vendu 1 500 F, TBE. **Nicolas CHERIER, 139, rue Roger-Salengro, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.39.16.74.**

Vds Sega 8 bits, pistolet, joys, 20 jx. Val. : 1 500 F (Suisse), vendu 700 F (2 800 FF). **Jérôme ZUFFEREY, av. Gare 2, 1880 Bex, Suisse. Tél. : (025) 63.18.18.**

Vds Sega 8 bits + 140 jx + 2 man. Px : 2 000 F (val. : 4 730 F). **Randall CESE, 11, square des Maraichers, 91070 Bondoufle. Tél. : (16-1) 60.86.47.62.**

Vds Lynx gagnée concours, neuve, ss emballage, 500 F ou éch. ctre trucs valables. **Jérôme CLERET, lotissement Mourliac, 46300 Gourdon. Tél. : 65.41.18.50.**

Vds Ninja Warrior sur NEC ou éch. ctre jeu Megadrive (Thunder Force 3, Wresle War, Dick Tracy). **Christophe GERMAIN, 8, av. du Général-Moreau, 08230 Rocroi. Tél. : 24.54.12.00.**

Vds jx Sega 8 bits : Alex Kidd, High Tech. World : 200 F + Rastan + After Burner + Shinobi. Px : 200 F ch. **David LARCHER, 9, route de l'Aéroport, 09190 Lorp. Tél. : 61.66.38.79.**

Vds 2 jx Gameboy à 100 F (port compris) : Golf et Marioland ou éch. ctre 1 jeu Megadrive franç. **Sylvain BERNARD, 6, rue Carnot, appt 3, 71300 Monceau-les-Mines. Tél. : 85.57.90.18.**

Vds Lynx ss gar. + 2 cart. exc. état. Val. : 1 200 F, vendue : 800 F. **Michel OHAYON, 12, rue Louis-Delaporte, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.23.35.**

Vds NES 5américain), 4 man., 2 pist., jx 70 + (Arkanoid, Happy, Joust, Mario, etc.) : 2 500 F à déb. **Justin ROONEY, Villa Créole, Saint-Jean, Isle de Saint-Barthélémy, French West Indies, 97133 Caribbean. Tél. : (15) 90.27.84.58.**

Vds K7 Nintendo Bayou Billy et Tortues : 200 F chaque. **Sébastien HUGUENOT, Lecruet, 73550 Les Allues. Tél. : 79.08.56.42.**

Vds 15 jx pour Sega 8 bits (Y's, Ultima 4, Kenseiden), TBE : 120 F pce, vendu par 2 mini. **Patrice PERROT. Tél. : 94.30.81.34.**

Vds pour la Belgique cons. et jx (MD, SF, GB, etc.) + nbx accessoires. **Laurent WEIL, 1, clos de la Charmille, 1390 Grez Doiceau, Belgique.**

Vds ens. 10 jx (val. : 3 000 F), cédé : 1 200 F + Sega 8 bits + pistol. + 3 joy + RF + emb. d'orig. (val. : 1 800 F), cédé : 800 F. **Dominique SALDUCCI, Rcc Sampiero II, rte Isolella, 20166 Porticcio. Tél. : 95.25.43.02.**

Vds Coregrafx ss gar. + 7 jx : PC Kid 2, Gunhed 2, Cadash, Down Load, etc., TBE. Px : 2 000 F. **Sylvain. Tél. : 54.74.89.63.**

Stop ! Vds Nintendo 8 bits + 2 jx, le tt : 700 F. Vds nbx jx sur NES et Gameboy. **Joaquim LIMA, 2, rue de l'Amiral-Couront, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 48.08.76.83.**

Vds NEC + 5 jx + prise 5 joueurs : 1 400 F (+ 30 jx entre 150 et 200 F), vds 15 jx Megadrive entre 150-200 F. **Francisco MATIAS, 12, place du Commerce, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.50.70.36.**

Vds jx Gameboy : Dble Dragon et Burai Fighter : 140 F l'1, vds jx Nintendo Megaman 2 : 350 F neuf, Zelda : 250 F. **William BLONDEL, 379, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.74.57.**

Stop affaire ! Vds 2 jx pour Sega MS : Aztec Adventure + Ghost House pour 150 F. **Eric POTHERAT, 8, rue M.-Desvallières, 77240 Seine-Port. Tél. : 64.41.08.25.**

Vds Sega 8 bits + lunettes 3D + 6 jx (Cyber, Shinobi...), cadeau surprise au premier qui achète le tt. Val. d'achat : 2 500 F, vendu : 1 900 F, vite ! urgent ! . **Thierry BATTLE, 11, rue des Violettes, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 64.48.84.15.**

Vds Coregrafx sans transfo. + 3 jx : 650 F. Vds Pilot Wings sur SF : 380 FF. **Romain GILSON, CH-1165, Allaman, Suisse. Tél. : (19-41) 21.807.33.85.**

Vds Sega + pist. + 12 jx (le tt en TBE) : 2 000 F à déb., ach. Megadrive + jx ou Turbogtnec ou Superfamicon pt px. **David. Tél. : (16-1) 30.34.01.55.**

Vds Sega 8 bits : juin 90, TBE + 5 jx (California Games, compil. 5 jx, Monopoly) + 2 pad moins de 900 F. **Julien GUILLEMENT, 7, rue Trajan, 34410 Sauvian. Tél. : 67.39.55.07.**

Vds supergraphx + jx : 1 400 F ou éch. ctre 1040 STF (j'offre des jx NEC avec la console), vite ! **Régis STACHOWSKI, 14, rue de Dijon, 62420 Billy-Montigny. Tél. : 21.75.62.90.**

Vds Supergraphx + 4 jx (Aldynes, Ghouls'n Ghost, etc.). Px : 2 300 F. **Sébastien BARUT, 21, rue Marc-Antoine-Petit, 69002 Lyon. Tél. : 78.37.97.73 (à p. 18 h 30).**

Vds jeu Robocop pour NES. Ach. 430 F, cédé : 300 F. **Anne-Lise GOURDON, 10, cité des Mielles, siouville Hague, 50340 Les Pieux. Tél. : 33.52.58.95.**

Urgent ! Vds jeu Nintendo : Skate or Die : 150 F et NES Advantage : 150 F. **Clément VILMIN, 58, rue des Loges, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : (16-1) 39.62.82.33.**

Vds Gremlins 2 et Ninja Remix (16 bits) : 250 F. **Christophe DURAND, 13, rue du Valaspir, 66240 Saint-Estève. Tél. : 68.92.56.01.**

Vds ordi. MSX PHC 28S Sanyo + lect. K7 (à rev.) + K7 (jx, util.) + ext. mém., le tt : 550 F à déb., K7 Amstrad CPC 464 (jx). David BATTEUX. **(16-1) 48.47.76.61.**

Vds Gameboy + câble Link + Tetris + Super Marioland + Gargoyle Quest : 700 F ou éch. avec 3 jx Mega. **Jean-Michel FIERE, La Rouvière, 83, bld du Redon, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.47.52. (ap. 19 h).**

Vds Lynx + transfo + 3 jx, le tt : 1 000 F : Gameboy + Tennis : 450 F. **Jean-Luc SAGNIERE, Parc de l'Aulnay, 5, allée des Tilleuls, Vaires-sur-Marne. Tél. : 64.21.55.28.**

Vds Lynx TBE + 5 jx + transfo., le tt : 1 000 F ! Urgent ! **David PAPAUX, 51, route de Frontenex, 1207 Genève, Suisse. Tél. : (0041) 227.35.11.34.**

Stop : vds Meg. franç. ss gar. + 2 man. + 6 jx (Revenge of Shinobi, Mickey, Strider, Boxe), val. : 3 800 F, vds : 2 000 F. **Jérôme JAMAULT, 115, av. Aristide-Briand, 93320 Les Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.47.46.80.**

Vds supergrafx + quint. + 2 joy + Aldines + Gaundg + 5 jx. Faire off., vds CD Ys Superdarius W3. **Michel ISSART, 13, impasse de la Pinède, 34680 Saint-Georges-d'Orques. Tél. : 67.40.46.43 (ap. 18 h).**

Vds Lynx + 11 jx dans embal. d'orig. Px : 2 500 F à déb. **David SABBAN, 7, villa Cyrial, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.46.65.**

Vds Megadrive fr. + 2 man. + 8 jx (Sword of Vermillon...) + adapt. cart. Jars ss gar., vendu : 4 000 F. **Romain CARCAUZON, 153, rue Jules-Ferry, 16000 Angoulême. Tél. : 45.92.91.26.**

Vds Supergraphx achetée fin juin 91 + ald. + 66 + Bloodia + Populous, le tt : 2 000 F à déb. **Jean-Christophe LABBE, 18, rue des Tourelles, La Musse Boutigny, 28410 Bû. Tél. : 37.65.14.03.**

Stop affaire ! Vds NES version luxe + 17 jx + NES advant. Val. : 6 000 F, vendue : 2 500 F. **Johann SKWERES, La Commaille, 71400 Tavernay. Tél. : 85.54.10.63 (ap. 19 h).**

Vds Megadrive fr. + 8 jx + 1 jiy (val. : 4 200 F), vendu : 3 400 F à déb. Poss. vte sép. Jx : 200 à 300 F, vds NES + NES Max. **Xavier BADIER, 1, rue des Viollettes, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.01.24.**

Vds jx Nintendo : Trojan (200 F), Zelda II (270 F), Rush'n Attack (240 F) ou les 3 pour 630 F. **Olivier TABART, 37, rue du Boeuf-Saint-Paterne, 45000 Orléans. Tél. : 38.53.54.97.**

Vds Sega 16 bits (jap.) + 2 man. XE1 pro + 6 jx, le tt : 2 400 F, gar. 3/392 ou ctre Supergrafx + jx. **Frédéric DUPUY, 140, route de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.48.96.41 (ap. 19 h).**

Vds Nintendo 8 bits + 40 jx (Tortue 2, Mario 3, Batman, DDragon 2...) + super joys ni pro : 4 000 F à déb. **Jean-Baptiste ANTON, 100, chemin du Tanagas, 84140 Montfavet. Tél. : 90.23.50.63.**

Vds 5 jx Sega MS à 150 F l'un (Wonderboy II, Psychofox, Golvellius, Alex Kidd II, Quartet), TBE. **David RAUFFET, 19, rue Augustin-Thierry, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.01.92.01.**

Vds Gameboy + câble Vidéolink + écouteurs + 8 jx : R-Type, Firace, TBE. Px : 1 500 F (à déb.). **Tamby RAMASAMY, 20, av. Jean-Baptiste-Clément, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.05.06.59.**

Vds Megadrive jap. + 6 jx : 1 500 F, le tt état neuf. **Frédéric MOULLEL, 18-20, av. Raymond-Radiguet, 94210 Saint-Maurt-des-Fossés. Tél. : (16-1) 48.83.18.68.**

Vds Megadrive + 5 jx + 2 joys : 2 000 F. Vds moni. Philips 8852, résolution 640 X 400, TBE : 2 000 F. Ach. Metalg. 2, MSX 2 : 400 F. **Eric TACHETTE. Tél. : (16-1) 45.26.71.62.**

Vds Neo-Geo + 2e joy + Baseball + Nam 75 + Memory Card. Val. : 5 000 F, cédée à 2 500 F ou cons. + 1 jeu : 1 980 F. **Thierry WESENFELDER, 16, rue Louis-Dardenne, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.62.61.03.**

Vds PC Engine avec super Star Soldier et F1 Circus : 900 F. Ach. ou éch. jx Megadrive et Famicon. **Fabien LORENZINI, 15, rue Pergaud, 90850 Essert. Tél. : 84.21.78.70.**

Vds Gradius 3, SD Great Battle sur Super Famicom : 350 F l'un. Vds nbx jx MSX, MSX II. **Sylvain GUFGO, 2, allée de Platon, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.46.44.81.**

Vds sur Sega 8 bits : Shinobi, A. Kid, W. Boy, P. Star, S. Harrier : 150 F l'un ou 250 F par 2. **Luper ROUCH, 51, La Rialile, 83300 Draguignan. Tél. : 94.68.12.31.**

Vds Megadrive jap. TBE : 700 F port compris, vds jx divers MD : 200 F, GB : 150 F. **Pascal VALETTE, Lors, 24800 Saint-Paul-la-Roche. Tél. : 53.62.50.30.**

Vds NEC PC Engine + 6 jx (Cadash, Cyber Combat Police, Tiger road, P47, Barumba, Kung-Fu) : 1 200 F. **Jérémie COHEN, 6, impasse Geuffron, 94480 Ablon. Tél. : (16-1) 45.97.08.52.**

Stop ! Superaffaire : vds Mégadrive + Pro2 + 8 jx (Shadowdancer, Thunder 3) px réel : 4 045 F, cédé à : 1 500 F. **Igor ARVAI, 14, rue de Berri, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.62.23.26.**

Vds jx Super Famicom, Big Run, Great Battle, Gradius3, état neuf : 1 000 F les 3 ou 350 F pce. **René WEPPE, 12, rue des Flandres, 62790 Leforest. Tél. : 21.77.76.87.**

Vds jx Sega 8 bits (rocky, Calif. Games, choplifter, Ultima IV, Ghost House, After Burner) : 130 **l'un ! Bye ! Tél. : Mathias AUBERT, 7, rue du Moraliste, 13126 Vauvenargues. 42.66.00.82.**

Vds Néo-Géo SNK + man + transfor + jeu Magician Lord + Mémory Cars : le tt ss gar. : 3 000 F. **Stéphane TOEUF, 21, allée du Petit Trot, 59840 Lompret. Tél. : 20.08.75.18.**

Vds Nintendo TBE (janvier 1991) + Mario Bros 1 + Zapper + Duckhunt + Zelda + Faxanadv : 1 000 F au lieu de 1 790 F. **Cédric VALOUR, 150, clos des Libellules, 73290 La Motte Servolex. Tél. : 79.25.96.86.**

Vds Supergraphx + 5 jx (Shinobi, Goul's N Ghost etc.) : 2 000 F. Vds Lynx + 4 jx (Blue Light) : 1 000 F. **Jean-Philippe COUEGNAS, 15, rue des Ecossais, 86000 Poitiers. Tél. : 49.88.98.34.**

Vds ou éch. jx NEC : Battle Ace, Veigs et Pac Land : de 200 à 250 F. **Ronald BLANCHET, 26, av. du Maine, 72530 Yvré-l'évêque. Tél. : 43.89.62.88.**

Vds jx Sega à 150 F (Black Belt, After Burner, Alex Kid 1 et 2, etc. Poss. vte regroupé (réduc.). **Benjamin PENON, 7, av. de la Promenade, 91440 Bures-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.28.07.66.**

Vds Mégadrive avec 2 joys + 5 jx et adapt. : 2 000 F. Laissez mge et tél. sur rép. **Sylvain RECLUS, 14, rue de Famars, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.47.43.51.**

Vds jx NEC PC Engine (Rastan Saga 2) : 200 F, (vigilante) : 150 F, Cyber Cross : 200 F, (Cyber Combat (Police) : 250 F. **Christophe ARTAUX, 7, rue des Ecoles, 93600 Aulnays-ss-Bois. Tél. : (16-1) 48.66.42.70.**

Vds sur NEC Core Graphx les jx : Chase HQ, Energy, MR Heli, Lode Runner et Legendary Axe : 1 200 F le tt : 250 F l'1. **Matthieu LARCHER, 19 bis, rue de Verdun, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.72.56.51.**

Vds Sega 8 bits + 2 jx : 550 F + Golden Axe, Altered Beast, Psycho Fox, Y'S, C. Games, Golvellius etc. Entre 100 et 250 F. **Solal LEHEC, 9, passage Boudin, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.30.08.11.**

Vds pour Atari 2600 jx (Spiderman, Moonpatrol, Phénix, Jungle Hunt, Mario Bros etc.) : 400 F, v. réel. : 1 300 F. **Xavier LEPELLETIER, 100, rue de Lagny. Tél. : (16-1) 40.24.25.36.**

Vds Master System + 4 jx (Wonder Boy 3) Cons. + Hang-Hon : 350 F chaq jeu : 200 F ou le tt : 755 F TBE. **Judicaël CHEVREAU, Chemin des Gardonnières, 72190 Neuville. Tél. : 43.25.51.74.**

Nintendo vds NES avec 37 jx + phaser + Duck Hunt + Rob + Gyromit : 2 200 F. Ech. ou vds Sup. Famicom SD. **Guillaume LUSZACK, 47, rue de Bellevue, 02880 Cuffies. Tél. : 23.59.41.05.**

Vds Life Force sur Nintendo complet avec not., abonnement : 260 F et Donkey Kong Classic : 190 F. **Cédric COLLEMINE, 155, rue de Boissise, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : (16-1) 64.39.22.28.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 12 super jx + lunettes 3D + phaser val. : 4 500 F, vendu : 1 500 F. **Daniel RAMOS, 161, rue Musselburgh, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.82.42.79.**

Vds Sega 8 bits + 9 jx val. réel : 3 300 F, vds : 1 600 F (port compris) à déb. le tt en TBE bien sûr (12/90). **Stéphane BONARDI, 17, rue Louise-Michel, 38000 Grenoble. Tél. : 76.49.57.56.**

Vds Cons. NES + 2 man. + joy + 17 jx + revue : 4 500 F, ach. jx Famicom et Cons. NEC et Néo-Géo, Bas px. : **Sophie MARSAIS, 25, rue Appert, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.68.50.**

Vds ou éch. jx Game Boy : Fortress of Fear : 150 F et Ballon Kid : 150 F ou éch. contre autre jeu (urgent) merci. **Stéphane PIN, 140 av. de Saragousse, 13340 Rognac. Tél. : 42.78.64.11.**

Vds cause dble emploi cons. portable Lynx Atari + 1 carte gagnée concours jamais servi, 500 F. **Laurent POLFLIET, 58, quai de l'Ouest, 59000 Lille. Tél. : 20.09.74.25.**

Vds MSX2 VG-8235 + écran coul. + 32 jx + 2 man. Le tt env. : 4 000 F. **Benjamin HIRSCH, 14, rue de la Maison-Rouge, 27400 Louviers. Tél. : 32.40.03.82.**

Vds Game Boy + Tetris + Supermario + écouteurs + câble vidéo Link TBE (mars 91) val. : 890 F, vendu : 550 F. **Laurence RICHARD, 48, rue de St-Cloud, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.01.12.**

Vds Mégadrive 3 jx Eswat World Cup Soccer etc. + man. px : 1 500 F. Urgent ! **Florian VAN CAUWENBERGHE, 4, rue des Pommiers, Chanteloup-les-Vignes. Tél. : 39.74.58.19.**

Vds Supergrafx + CD Rom 2 + adaptateur SG + 2 jx SG + 8 jx NEC + moni. coul. Px : 6 000 F. **Zac de la Rotonde-Tradimar, 87160 Moulins-Saint-Pierre. Tél. : 87.56.52.56.**

Vds NES + Mario 1 : TBE : 450 F + dble Dragon : 250 F + Alphamission : 200 F + Excitebike : 200 F + Duck : 250 F ou 1 200 F tt. **Yvan FELBABEL, Bel Air, avenue du Stade, 38790 St-Georges d'Espéranche.**

Vds Cons. Nintendo : 400 F + Super Mario Bros 1 (Zelda 1, Zelda 2, Trojan, Super Mario Bros 2) : 250 F chac. **Nicolas TROUILLARD, Passage à niveau 280, La Suze-sur-Sarthe, 72210 La-Suze. Tél. : 43.77.44.11.**

Vds Cons. Nintendo + 4 jx + 2 man. (Link Punch Out etc.) Exc. état (août 90) px : 1 100 F à déb. **Sylvain MOUSSEAU, 9, rue Henri-Dunant, 93800 Erinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.26.97.94.**

Vds NEC Supergrafx (mois 01/91) + 1 man. + Aldynes, Ghouls'n Ghosts, Ninja Spirit. Px : 2 200 F. **Cyril GASSIOT, 13, rue de la Capoulière de Grâce, 34590 Marsillargues. Tél. : 67.83.10.69.**

Vds jx Nintendo 200 à 250 F dem. liste en joignant 1 tbre à 2,30 F. **Cédric GURHANN, 541, Chemin de Boissières, 30310 Vergele. Tél. : 66.35.45.76.**

Vds Mégadrive + poignée + jx ou vds jx simple 200 à 250 F et Mégadrive + 1 jx + 1 poignée : 690 F. **Jacky ou Stany NABEY, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.12.63.**

Vds Sega + 21 jx + phaser + lunett. 3D + 2 man. + Pad Sport px : 1 800 F ! cher. Kick Boxing, M9. **Vincent ou Nicolas MAYEUR, 1, av. Méceric, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.90.73.**

Vds Mégadrive Fr. sur Ille-et-Vilaine ss gar. 10 mois + 3 jx. Val. + de 2 700 F, vendue : 2 000 F. **Ronan D'HAESE, 24 bis, rue Bernard-Palissy, 35000 Rennes. Tél. : 99.51.68.30.**

Vds L.P. Sega + rapidfire + 3 jx : Sooting Galery-Rescue. Mission-Gangster Town : le tt cédé à : 800 F. **Eric CAMILLERI, 7, rue de Grammont, 06100 Nice. Tél. : 93.84.49.52 (A.M. uniq.).**

Vds NEC PC I Goht 2, possibilité déplacement à Paris. Donne Avbooster + Cordon Péri. px : 750 F. **Sébastien PONCET, 129, chemin de Turly, 18000 Bourges. Tél. : 48.65.85.43 (le soir).**

ACHATS

Ach., éch. super jx sur Amiga et Atari : Final Whistle Swiv Great Courts 2 Grand px 500. **Frédéric FABRE, 4, impasse Charles-Richet, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 69.88.86.23.**

Ach. Magazine Nintendo, ach. notice de Dungon Master sur ST. **Martial CARTIE, 17, rue de Cochet, 91490 Moigny-sur-Ecole. Tél. : (16-1) 64.98.08.81.**

Ach. Ghost n' Goblins sur PC Format : 5 1/4. Px entre 50 F & 870 F. Préf. rég. Lyonaise. Merci ! **Christophe MARTIN, Lieu-dit Chatenay, 69360 Simandres. Tél. : 78.02.75.00.**

Rech. jeu « Countdown » pour PC VGA 5 1/4 ou 3 1/2. Faire off. rép. ass. Merci. **Baptiste DIEU, La Vaussière, 13430 Eyguières. Tél. : 90.57.91.16.**

Ach. équipes de Football de table (Subbuteo). Rech. Pin's publicitaires. **Nicolas DROSS, 32, allée Thiellement, 93340 LE Raincy. Tél. : (16-1) 43.81.23.47.**

Ach. sur NEC : PC Kid, City Hunter, Cyber combat police et Out Run à 160 F pce, en B. Etat please ! **Frédéric RUMORI, 1, rue Albert-de-Mun, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.32.05.40.**

Ach. Amiga : conflict Europe, Railroad, Tycoon, Nuclear War ou autre Wargames. Orig. Bte et not. Rép. ass. **Jérôme SCHEVINGT, BP. 59, 43110 Aurec-sur-Loire. Tél. : 77.35.21.44 (ap. 19 h).**

Cher. Super Volley, Final Match Tennis et autres bons jx sur Coregrafx pas trop chers. **Yann LE HER, 9, rue de la Station, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.33.10.33.**

J'achète ts les jx sur PC 5 1/4. Préf. pour écran mono. Pas cher. **Clément CHIOTTI, Lieu-dit L'Estrille, 33450 Saint-Loubes. Tél. : 56.20.45.11.**

Rech. lect. ext. 3 1/2 pour Atari sur rég. Nord entre 300 et 350 F. **Alexandre BAUTERS, 5, rue de la Hollande, Capingmem, 59160 Lomme.**

Cher. en vain Switchblade 2 & Wonderboy 3 sur ST (tous copiés bien sûr). Rép. ass. Accepté tte prop. **Eric DENIS, 10, rue du 8-mai 45, 59113 Seclin. Tél. : 20.32.66.45.**

1040 STF rech. Shoot'em up construction Kit de Outlaw, faire off. **Patrick DUMAS, 71 b, route du Pays-Blanc, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.30.34.39.**

Cher. jx megadrive (200 F maxi). Vds 6128+ avec bcp de choses : 3 500 F. Ech. jx CPC ctre MD. **Cyril BRUNEAULT, 12, Sq. Auguste-Rodin, 91450 Soisy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 60.75.22.83.**

Ach. éch. jx sur ST-STE dans tte la France. Déb. ne pas s'abst. **Stéphane EYDELY, 12, rue du Baraillot, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.01.72.**

Ach. Coppam 286M VGA coul. disk 3 1/2 disk d. 4 000 F ou + si gar. **Christophe VETTRINO, 243, rue Marcel-Mérieux, 69007 Lyon. Tél. : 78.61.18.39.**

Stop ! cher Gameboy + jx (Marioland) env. 400 F ou ach. Lynx avec jx : 500 F. **Eric BRILLY, 67, rue de Ressons, 60790 Valdampierre. Tél. : 44.79.26.93 (ap. le 15 août).**

Ach. jx et éduc. Megadrive, Game Boy sur STE. **Michel DUPALUT, 25, rue des Bornes, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.64.97.**

Ach. A500 à 3 000 F (px à déb.) dans le dép. 02. (3 500 F si jx et joys). **Benoît PINCHON, 10, rue du Catelet, 02680 Grugies. Tél. : 23.62.78.64.**

Ach. sur NEC, PC Kid, Splatterhouse, Formation Soccer, Neutopia, etc. **Patrick LEFOL, 9, rue Pierre-Loti, 21000 Dijon. Tél. : 80.57.11.42.**

Ach. log. A500. Env. listes. Vds Synthé docs sur dem. px : 17 600 F cédé : 8 500 F. **Alain WACHNIK, 3, allée des Pensées, 93140 Bondy-Centre A-L-J-T.**

Salut tu vas bien ? c'est ton destin de me vendre track and Field II pas trop cher parce que je suis fauché. **Cyril DHIFALLAH, 19, impasse d'Aulas, 30133 Les Angles. Tél. : 90.25.64.18.**

Ach., éch., vds nbx jx Megadrive. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, Appt. 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Ach. PC Engine GT + 1 Jeu (PC Kid ou Aéroblaster) (si poss.). Px : 1 800 F. Ach. Adaptateur auto et transfo. **Alexi SOLIER, 30, chemin des Amarantes, 74600 Seynod. Tél. : 50.45.75.46.**

Vds A500 + 1 Mo + 200 D7 + Digital vocal + 3 joys + moni coul. Stéréo. Px env. : 5 000 F. **Franck BOUYSSOU, 6, rue de l'étain, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : 60.63.58.98.**

Ach. sur STE Astro Marine Corps en orig. Px : entre 100 F et 150 F. Merci Bcp (envoi de l'argent assuré). **Charly FRISON, 375, rue de Saint-Léger, 60390 Auneuil. Tél. : 44.47.66.48.**

Ach. A500 + ext. + joys. + souris + jx : 2 500 F maxi. **Cyril COUSTAN, 244, av. du Pin Parasol, 34980 Saint-Clément-de-Rivière. Tél. : 67.84.07.79.**

Ach. Moni. coul. 1435 pour ST. T.B.E. (ss. gar. si poss.) Px : 1 000 F. **Sébastien AUGIER, 19, rue des Catalans, Clos des Fontaines, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.18.69.**

Ach. Gamegear ou Megadrive (Jap.) + jx. Poss. d'éch. ctre Gameboy + 10 jx + Gamelight + Piles etc. (ss. gar.). **Laurent SEMEILLON, 10, rue du Parc, 45500 Gien. Tél. : 38.38.27.70.**

Rech. moni. coul. 10845 TBE pour 800 F (rég. parisienne). **Christian MEILLIER, 144, av. Henri-Barbusse, 91270 Vigneux. Tél. : (16-1) 69.42.79.21.**

Jx, utils, Démos sur STF. Env. listes rép. ass. **Eddy THERMEA, 68, rue du Four-à-Chaux, 97410 Saint-Pierre, Ile de la réunion. Tél. : 19.262.25.46.42.**

Ach. A500 Gonflé 1 Mega + jx + joy + souris + util. Px : 2 000 F avec moni. : 3 000 F. **Prasoeur PHOEUK, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.23.24.79.**

Ach. pr. TO8, lect. dsk et orig. Dsk Micro Scrabble. **Pierre SABOURIN, Ecole, 69380 Alix. Tél. : 78.47.94.99.**

Ach. bons livres sur Basic ou assembleur pour CPC 6128 ; rech. pirates ou Moria, merci ! **Vincent BIREBENT, 4, allée de Touvent, 78320 Le-Mesnil-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 34.61.09.54.**

Ach. Emulcom 3.0, Emul. minitel pour 1040 STF ou Amiga 1 mega, faire off. **Christian GOCEL, 6, rue des Oeillets, 57070 Metz. Tél. : 87.74.15.12.**

Ach. PC Engine GT avec ou sans jx. Faire off. **Stéphane PELEGRIN, 32360 Castillon Massas. Tél. : 62.65.57.84.**

Ach. sur Amiga ts jx. Env. listes et px. Rech. Club, vite, pas sér. s'abst. **Benoist ROUSSEAU, 1, av. des Cottages, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 64.94.84.86.**

Cher. ATP fran. + scénario europe pour ATP. Ordinat. PC. **Michel COULLEROT, Besanceuil, 71460 Bonnay. Tél. : 85.59.46.73 (ap. 19 h).**

Rech. divers accessoires pour Apple IIGS. (joys, cartes, housses, divers). **Pascal HOUBRE, 26, bd Victor-Hugo, 25200 Montbéliard.**

Rech. ts jx Aventure « Sierra » avec nt. (LSL 1 à 3, SQ1 à 3, CB, Iceman, etc.). **Arnaud DEBONNE, 23, av. de Valderies, 81450 LE Garric.**

Gameboy : J'achète des jx. **Hoi-Tun, John LAU, 3, rue Lalande, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.27.95.69.**

Ach. carte Sound Blaster et 80287 XL à petit px. **franck WINANDY, 3, allée des Acacias, 76360 Barentin. Tél. : 35.91.35.10.**

Cher. Demo CPC 6128 faire off. **Jean-Paul PISSEMBON, av. Louis-Cauvin, 06130 Plan de Grasse.**

Ach. sur A520 ST S. O. Moonkey, Island avec bte et not. pour 100 F. Vds jx pas cher. **Christophe GAILLY, 6, allée des Myosotis, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.25.41.**

Cher. jeu « Countdown » pour comp. PC VGA, 5 1/4 ou 3 1/2. Faire off. merci. **Baptiste DIEU, La Vaussière, 13430 Eyguières. Tél. : 90.57.91.16.**

Ach. jx pour GX 4000. **Samuel MAZIERES, Amarens, 81170 Cordes. Tél. : 63.56.08.00.**

Ach. ou éch. ZZ volume sur Atari ST. **Ollivier HESSE, 24, rue du Stade, 44700 Orvault. Tél. : 40.94.21.03.**

Cher. calculatrice Hewlett-Packard HP 28C (C uniq.) en TBE. **Stéphane BAILLIEZ, 49, rue du Dr. Vigenaud, 63000 Clermont-Ferrand.**

Ach. jx sur SMS (pas chers !) : rech. Choplifter, Slap Shot, Alex Kid Wonderboy, etc. **Thomas NEDELEC, 91000 Villabe. Tél. : 64.97.57.11.**

Ech. ou ach. ctre Powermonger et M1 Tank Platoon. Vds jx Che Sound Blaster. **Jean-françois GUERAULT, 1, le Champ du Chêne, 50600 Saint-Hilaire du Harcouët. Tél. : 33.49.23.27.**

Ach. jx sur A500. Env. liste uniq. en Belgique. **Philippe FASSOTTE, 8, rue du Monument, 5560 Mesnil-Eglise (Belgique).**

Cher. Knight Force (CGA) en 5 », 4 » ou 3 1/2 (poss. d'achat que de la D7 (CGA – Hercule). **Frédéric TRACHECAULIER, 1, rue du Maréchal-Juin, 62600 Berck-sur-Mer. Tél. : 21.09.05.39.**

Pour Megadrive, rech. Mickey et Aero Blaster pour 240 F l'un. **Grégoire GAUDIN, 8, rue de la Monnaie, 30400 Villeneuve-Les-Avignon. Tél. : 90.25.22.02.**

Rech. pour sept. Tuner TV : 500 F max. merci. Faire off. **Jean-Yves, 27, rue Saint-Exupéry, 16710 Saint-Yrielx. Tél. : 45.92.88.43.**

Ach. cart. sur CBS – Coleco, Gameboy, VCS 2600 ; Megadrive (faire off.). Ach. console + cart. (Vertrex, Mattel) merci. **Emmanuel DESMURS, 12, rue Maurice Berteaux, 91660 Mereville. Tél. : (16-1) 64.95.10.35.**

Ach. Game Boy 400 F avec 1 jeu ou plus ou Lynx : 600 F + un jeu ou plus. Faire off. **Wilfried Thèves, Mercières-aux-Bois, 60610 La Croix-Saint-Ouen. Tél. : 44.41.27.95.**

Ach. Wargames sur CPC : Jonny Reb. 1 et 2. etc. (Urgent !). **Alain LAURENT, 19, rue Principale-Wuenheim, 68500 Guebwiller. Tél. : 89.76.70.58.**

Rech. Arkanoïd 1 et 2 pour 520 ST D7 d'orig. **Laurent TROCHERIS, 16, résidence des Pyrénées, 64390 Sauveterre de Bearn. Tél. : 59.38.91.21.**

Ach. jx sur STE (env. 100 – 50 – 150 F) maxi env. liste. Rép. ass. **Nicolas JOURDE, 3, allée Boileau, 87410 Le Palais-sur-Vienne.**

A500 : 1 000 F, A2000 : 2 000 F ; Disq. D. 40 Mo : 1 700 F ; Fliker F. : 900 F, carte accélératrice 68030 + 2

Mo : 3 500 F. **Franck DUTOURON, Castellerrus, 82100 Castelsarrasin. Tél. : 63.95.45.45.**

Cher. jx et acces. pour Vic 20, Sega, Nes, Vcs, Msx, CPC, et contacts sur A500.**Siegfried MOUNISSENS, 17, chemin de Pavin, 33140 Cadaujac – Pont-de-La-Maye.**

Ch. moni. Mono. Atari. Faire off. **Thierry BELLUT, 7, allée Saint-Hubert, 94440 Villecresnes. Tél. : (16-1) 45.69.37.44.**

Ach. jeu Toki pour Sega ou 520 STE entre 150 et 200 F. **Mathieu SANTIN, 45, rue de la Glacière, 91180 Saint-Germain-les-Arpajon. Tél. : (16-1) 64.90.33.25.**

Ach. ou éch. Populous, Gynoug sur Megadrive. Faire off. **Samuel BOUTET, La Tuilerie, 23600 Boussac. Tél. : 55.65.12.89.**

Rech. Bomber ou F.16, Combat Pilot pour Atari, Merci.**Darek LOUX, K« osliner, STR 6, D-7500 Karlsruhe.**

Ach. cartouches Megadrive et Gameboy. **Roland. Tél. : 92.02.06.04.**

ECHANGES

520 ST cher. contact rapide pour *m Pensers env. liste. **Régis BOTTEREAU, 13, rue de Champagne, 49000 Angers. Tél. : 41.34.81.54.**

Ech. jx Nintendo (21 jx) cher. Buraifichter, Gruntlet2 etc... **Valentin CHIRA, immeuble Limbourg, n° 10, rue Albert-Lamotte, 76370 Neuville les Dieppes. Tél. : 35.82.14.76.**

Amiga cher contact sympa env. listes ou tél. **Christophe JONGES, 24, av. Jean-Moulin, 17360 Saint-Aiguiin. Tél. : 46.04.88.32.**

Vds ou éch. jx Amiga. Déb. acc. Rép. ass. Pas sér. s'abst. **Max LOUARN, 217, chemin de l'Oratoire, 84380 Mazan.**

Ch. cont. sur STF pour éch. jx. Acc. tt le monde. Rép. ass. **Gérald FONTAINE, 3, résidence Pré des Mares, 71000 Sance. Tél. : 85.29.91.71.**

Salut ! ch. conicts sur A 500 (nbx jx) amq. S'abt. Rép. ass. A bientôt. **Christophe CUCETTO, 15, voie Romaine, 57117 Noisseville. Tél. : 87.76.76.65**

PC 5 1/4 et 3 1/2 éch. jx et util. env. listes rép. ass. **sylvain DENOYER, 17. basse rue, 59253 La Gorgue. Tél. : 28.48.85.58.**

Ech. jx sur ST. env. liste ou tél. **Mickaël BORGUET, 5, rue Minonsars, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.44.15**

Ch. contexts pour vds ou éch. sur 1040 STE. **David ROSELL, Route de Paris, 82350 Albias.**

Ech. Vds Nbx jx orig. PC 5 1/4. Eye Behooder, Ultimag, Monkey Isl. Impe. ctre jx rôle : 150 à 200 F. **Joël CAVARROC, 53, domaine de Montane, 33320 Eysines. Tél. : 56.05.25.00.**

A 500 je rech. contact sur Angers et Acentours Pas sér. s'abst. merci. **Rodoiph GERMAIN, 2, place Romain, 49100 Angers. Tél. : 41.87.19.46.**

Ech. log. sur PC 5 1/4 et 3 1/2. Rép. ass. Env. listes. Poss. Prince, Savage empire, Mean Streets. **Frédéric CANEVET, 55, résidence de Kerlosquen, 29170 Fouesnant.**

C64 Déb. éch. Softs. Pas sérieux s'abst. Amaq. aussi. Rép. ass. Env. liste. **Olivier WERY, 77, rue de Wasmuël, 7390 Duaregnon (Belgique) (Mainaut).**

Ech. Synthé multi fonctions (TBE) val. : 6 500 F ctre 1040 STE coul. Faire offre. **Michel SENECHAL, 9, Sq. des Genets, Cressely. Tél. : 30.52.90.88.**

Ech. jx, demos, utils sur STF. Ch. Sources ts languages + cart. Digit Audio Bas px. **Sébastien PERNET, Les Jacquiers, 73420 Méry. Tél. : 79.61.25.14.**

Ech. jx et util. sur PC 1512 disk 5 1/4 ou 3 1/2. Env. liste. **Jean-Claude LEFRANC, 53, rue de Beccles, 76650 Petit-Couronne.**

Ech. jx et utils. sur STE et PC logs en VGA pas sér. s'abst. rép. ass. **Christophe AMIOT, 10, av. de la Suisse Normande, Résidence St-Georges, 61100 St-Georges-des-Groseillers.**

A500 Ech. Softs. **Franck ZAMMIT, Résidence Le Grand-Large, Chemin des Quilles, 34200 Sète.**

Ech. jx et util. sur PC 5 1/4 ou 3 1/2. Rép. rapide ass. Env. listes. **Régis FOINET, 3, rue Eusebe-Bombal, 87100 Limoges.**

Ech. et vds jx sur Amiga. Ch. contact monde entier. **Pascal BRUNEL, 10, allée des Lys, 07500 Granges-les-Valence.**

Vds ou éch. jx, Demos, util., plans, doc., émul., sur Amiga. Vds ori. Shadow of The Beast 1 : 120" F TBE. Ch. déb. A bientôt. **Julien PENEL, 18, allée des Pivoines, 62360 Hesdin-L'Abbé. Tél. : 21.83.42.42.**

Rech. contaxt sér. sur A 500 (pss. Lemings, Wings.) Ama. s'abst. rép. ass. **Cyril BLIN, 16, rue des Étangs, 85290 Mortagne-sur-S'èvre. Tél. : 51.65.21.90.**

Ech. ou vds jx sur A500. Déb. bienv. **Patrice MELEKIAN, 33, rue de la Chaîne, 38230 Charvieu.**

Ech. jx et Compils ou vds sur 520 ST. **Olivier FENDELER, 16, rue de la Gare, 90200 Giromagny. Tél. : 84.29.50.46.**

Ech. jx et Démo sur STE-STF contacts rapides et durables. Ech. jx sur Lynx et G.B. **Jean-Yves EVAS, 8 bis, rue des Roziers, 31000 Toulouse. Tél. : 61.62.23.85.**

Ch. contacts pour éch. ou vte de super jx. Rép. as. **Christophe CASULA, Rés. Bernard-Palissy, BE.F. 13700 Marignane.**

Poss. nbx jx et utils sur PC 5 1/4 et 3 1/2 env. listes rép. ass. merci ! **Jonathan PERSOD, 32, avenue Jean-Jaurès, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.56.03.**

Ech. jx ou util. contre Tilts de 68 à 74. **Freddy ROBERGE, Côte des Châtaigniers, Saint-Laurent de Brèvedent, 76700 Harfleur. Tél. : 35.20.33.76.**

Ech. ou vds nbx, jx sur Atari 520 ST (20 F). **Gaël RASLE, Kervaux, 22170 Plouagat. Tél. : 96.74.38.32.**

Croc éch. Demos, DP, utils sur Amiga env. listes. Rép. ass. n'hésitez pas ! **Christophe CATILLON, 9, allée Paul-Verlaine, 69330 Jonage.**

Ch. contaxt sur Amiga rép. ass. Env. liste. **Yannick HANON, 16, rue Belle-vue, 59132 Trelon. Tél. : 27.59.72.75.**

Ech. jx Game Boy (Alleyway, Kwirk, Super Mario Land et Solar, Striker ctre World Cup, Buraifigher. **Jonathan DESTAILLEUR, 965, av. de la République, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.89.27.86.**

PC 5 1/4 réch. contact sympa pour éch. jx. **Jean-François VALACH, 2, avenue du Château, Domaine de Grandchamp, 78230 Le Pecq.**

Cher contacts sér. pour éch. jx ou util. sur 520 env. liste. **Pascal FAVIER, 27, rue J.-J. Rousseau, 62590 Oignies. Tél. : 21.74.02.09.**

A500 Ch. contact pour éch. jx et util. Env. liste ou tél. **Frédéric COUDRIN, Les Mûrs, 85130 La Verrie. Tél. : 51.65.90.14.**

Ech. jx sur Amiga, rép. ass. à 100 %. **Jérémie GRODZISKI, 12, rue Honoré-de-Balzac, 62730 Marck. Tél. : 21.87.95.15.**

Ch. contact sur A500. Déb. acc. Env. liste. **Fernand TAVARES, 30, rte. de Chateauneuf, Le Vercors 2, 26200 Montelimar.**

Ech. jx sur Amiga rép. ass. **Bendit LANDRE, 101 ter, av. de l'Europe, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.95.83.**

Ech. jx sur Amiga : Préhistorik, Shadow Danger, Monkek Island. Demos (Analog, Budbrain, Rebels) ! Salut ! **Sylvain RIBATOLO, 12, lot. des Petits-Hutins, 74160 Saint-Julien.**

Ech. ou vds jx sur ST (contact sér. et rapide) env. listes. **Ronan GLET, Kervaux, 22170 Plouagat. Tél. : 96.74.17.68.**

PC VGA cher. contacts avec passionnés. **Josselin RAYOL, 5, imp. des Pradasses, 31140 Saint-Alban.**

Ech. ou vds jx à très bas px pour 520 STF. Ch. émul. Amiga pour ST Rép. vite. **Michaël FOURNEL, 4, rue Fransisque-Voytier, 42100 Saint-Étienne.**

Ech. jx, util. Demos sur Amiga expert et déb. acc. Rép. à 100 %. See You Later ! **Stéphane FOURNIER (Amiga-wrestler), 11 bis, rue de l'Eglise, 93410 Vaujours.**

PC 5 1/4 et 3 1/2 ch. contacts sér. et rapides pour éch. jx et util. poss. nbx log. (TD3, FS4, Bluemax) Env. liste. **Alexandre DARANI, cher. Bellevue 7, 1026 Echandens/Vaud (Suisse). Tél. : 021/701.38.64.**

Musicien Amiga cher. confère ainsi que log. DP, Demos. (Musics sur Oktalyser, Noisetracker). **Erwan, 5, rue Saint-Brunt, 67200 Strasbourg.**

Ech. jx et util. sur Amiga et ST, util. sur PC 5 1/4. Rép. ass. **Patrice FARINEY, 8, Ker an Coz, 56690 Nostang. Tél. : 97.65.72.22.**

PC 5 1/4, 3 1/2 cher. contacts sér. pour éch. Rép. ass. env. listes. **Damien PONTHIER, 43 bis, voie Grange des Prés, 60260 Lamorlaye.**

Ch. contacts pour Nintendo si poss. C64. Durables et ser. env. liste. Merci. **Mehdi DAOUEL MAKANE, 53, bd Lah-**

cen ou Idder Casablanca (Maroc). Tél. : 02.31.17.88.**

Ech. ou vds jx sur Amiga (rép. ass., déb. acc. **Bruno MORVAN, 11, allée des Arquebuses, 93320 Pavillons-Sous-Bois.**

Ch. doc. Deupac 2 + sources. Vds DP, Demos. Drach est parmi vous mortels : demander Thexder Musicdisk 1 gratos. **Rachid OUADAH, 55, av. Jean-Mermoz, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.36.69.16.**

PC 5 1/4. Ech. jx. poss. : Sim Earth/Kick Off 2/Kick Boxing/ etc.. Env. liste. Idiot s'abst. **Boris ULTRA SENSATIONS, MAGGIA, 9, av. Fr.-Besson, 1217 Meyrin, Genève (Suisse).**

Ch. contacts sur A500 env. listes. Rép. ass. **Yannick BETHGNIES, 31, rue Jules-Mousseron, 59282 Douchy-les-Mines. Tél. : 27.43.46.73.**

A500 + 1 Mo rech. contacts pour éch. uniq. de logs anciens et récents. **Franck DUPONT, 17, rue Jeanne-D'Arc, 77144 Montevrain.**

TO8D ch. contact pour éch. jx util. Ach. livres sur ass. Niv. déb. Ch. pers. pouvant m'aider en assembl. **Serge DOMINE, 17, rue de la Paix, 93260 Les Lilas.**

TO8D ch. contact pour éch. jx util. et autres PRG livres ch. Digitalisateur DI90011 Ch. Extensions. **Serge DOMINE, 17, rue de la Paix, 93260 Les Lilas.**

Club Techno Soft propose éch. sur Megadrive, NEC SGX, CX, CD Rom, PC, 520 STF et Apple 2 GS vite ! **Cédric MARION, 2, rue Frédéric-Mistral, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.86.71.89.**

Contact pour jx A500. **Emmanuel CAMAIL, 42-48, Court Saint-Luc.**

Ech. sur Megadrive Battl Squabron, Gandg, Mickey ctre Thund 3, Raimbow Island, Sandow Dancer, ou autres. **Marc PERROTIN, Bd du Nord, 84160 Cucuron. Tél. : 90.77.23.56.**

Ch. contacts sér. et durables sur STE rép. ass. **Gregory, HENNEQUIN, 1, impasse des Francs-Tireurs, 13013 Marseille. Tél. : 91.70.06.98.**

520 ST éch. Softs ttes catégories ultra rapid. et sans mauvaises surprises. **Jean-Stéphan VOZA, 20, rue Saint-Léon, 31400 Toulouse. Tél. : 61.52.59.26.**

Ch. contact sur Amiga pour TTS sortes d'éch. (jx, Demos etc.) Rép. ass., env. listes. **Romain SOULIE. Tél. : 15, rue de Rimont, Bâtiment D, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.13.30.**

Ch. contact sur A500 pour éch. utils, jx, DP. poss : Chuck, Maupiti, F19, DP 3VF. Env. liste. Rép. ass. **Olivier LE HIR, 8, rue des Acacias, 77178 Saint-Pathus.**

Atarinen, attention ! éch. ou vds jx sur tte la France (surt Paris). Rép. ass., alors vite ! **Laurent RAJAU, 12, rue Brancas, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.90.33.**

Ech. PC 5 1/4 et 3 1/2 poss. : Silent Servicez, TD3, Budokan, Indy 500, Loom, Fantavision, déb. acc. **Benoit MOULIN, 114, rue Louis-Caty, 73390 Quaregnon (Belgique). Tél. : (065) 79.31.86.**

Ech. Dragons Lair sur Gameboy. Poss. vte. Rech. Batman, Castlevania, Lode Runner ou autre. **Alain THIA, Rés. Le Ponant-Art 475, Bât. D, 2, terrasse du 8 mai-45, Mériadeck, 33000 Bordeaux.**

ST Ech. Jx (poss : Toki, Strider 2, Lemmings, Pang, Turrican 2) Arnaq. Goot ! Ch. Zout et Fire and Baistrorm. **Guillaume NICHOLS, 6, rue Ledoux, 14000 Caen. Tél. : 31.85.32.83.**

Cher. disks instruments pour Sonix et Soundtracker. Ech. jx sur dép. 12, 46 (A500). **Jérôme GIBERGUES, 38, rue du Champ des Chartreux, 12200 Villefranche de Rouerque. Tél. : 65.45.25.16.**

Ch. contacts sér. et durables sur Amiga pour éch. de jx Demos etc. (de préf. dans l'Est) Liste ou tél. **Amadou KOLEL, Lorraine H N321, Kellermann 88100 Saint-DIÉ. Tél. : 29.55.13.18.**

Cher. contact Amiga pour éch. jx et Dom-Pub sur rég. Tarn et Midi-Pyrénées. Déb. accept. (*m Club). **Eric VABIRE, 45 bis, av. de Revel, 81700 Puylaurens. Tél. : 63.70.27.23.**

Vds, Ach. éch. jx pour STE, Sega, Megadrive, Sega Gamegear. Ach. Superfamicom et jx (à bas px). **Marc PETITIER, 12, rue du Gros Chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.73.**

Ech. jx sur ST. Env. liste. **Yannick BERTHOU, 87, route d'Arbouville, 78120 Rambouillet.**

Gamegear éch. SGP Monaco ctre autre jeu. Ech. aussi tuil. jx. éduc., sur ST. Fair offre. **Sylvie MICHEL, Rés. Loretto, Bât. A, route du Vittulo, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.20.55.48.**

Sit ! Amiga ch. CTC in jx Europe. Déb. acc. and Demos. ch. Amigagirls ! A bientôt. **Eric SASSIN, 35, rue des Tilleuls, 45700 Pannes. Tél. : 38.93.61.58.**

Ech. jx util. mus. sur ST Env. Listes rép. ass. Déb. bienv. **Roland EVANS, 38, rue de Saint-Cloud, 92410 Ville-D'Avray. Tél. : (16-1) 47.50.14.59.**

Ech. jx utils et docs sur 1040 rép. ass. Env. listes. **Pascal LACROIX, 32, av. d'Occitanie, 11600 Malves-en-Minervois.**

A500/2000, MSX Turbo-R Solitaire, ch. contacts sympas, sér. Déb. bienv. **Lionel BENESTI, Cité Les Chartreux, Bt. C2, 80, rue Albe, 13004 Marseille. Tél. : 31.66.30.74.**

Voux rech. des super jx sur Atari alors sans plus tarder contactez-moi. **Nicolas NOUZAREDE, Centre hospitalier, 19208 Ussel-Cedex. Tél. : 55.96.40.34.**

A 500 éch. très nbx jx Softs, utils, Games. tt contacts acc. Vte pos. **Stéphane BOUQUET, Brousse Condat, 47500 Fumel.**

Amigagirl ch. contact possède jx et prog. Midi. Sérieuse et rapide. Néhésitez plus ! **Véronique BAS, 351, rue des Roquelles, 59460 Jeumont. Tél. : 27.39.42.64.**

Amiga éch. Dp. tte série, Fish, Uga, Cam, Tbag et Demos, Music Disk, env. listes. **David GAUSSINEL, 18, rue Fenelon, 24200 Sarlat.**

Amigafan cher. contact 62, 59 et env. Déb. acc. 1 critère être rapide. Env. liste. **Roger DEMASSIEUX, 25, rue d'Alger, 62100 Calais.**

Ech. jx, utilt. PC 3 1/2, 720 K, 1.3 Mo poss. Stellar7, Kingquest, Links, Red Baron, FS4, Explora 3, Mystical. etc. **Fabrice MOULIN, 8, rue de Marseille, Appt. n° 9, 59820 Gravelines. Tél. : 28.65.37.56.**

Ch. contact sur 1040 STF. Env. liste Rép. ass. Vds Ampli Guitare et pédale Ultra Metal. **Franck PANEL, 4, rue Roger-Vinceneux, 28250 Senonches. Tél. : 37.37.84.62.**

Amiga éch. jx. **Guillaume SAUZON, 194, chemin de Béringuery, 30100 Ales.**

Ech. jx sur PC 3 1/2. Contact surable et sympa. Etrangers bienv. **Mickey MEES, rue de huy, 46 4280 Hannut (Belgique). Tél. : 019.51.30.51.**

Ech. ou vds Demos sur ST/STE. Px exceptionnels. (MINOBOMB, BATDANCE, DELIRIOUS 3). **Grégory BELZ, 16, rue des Roses, 91540 Mennec. Tél. : (16-1) 64.99.67.21.**

Ch. contacts sur Sega 8 bits surtout sur Phantasy Star et jeu de rôle. **Michaël PONSARDIN, 11, route de Saint-Priest, 69960 Corbas. Tél. : 72.50.01.21.**

Ech. ou vds jx sur PC 3 1/2 colonel's Bequest : 199 F (neuf 424 F). Voyag. Tps, Lord of The Rings, Camelo. **Fabien MIRA, 14, Jardins de la Licorne, 83240 Cavalaire. Tél. : 94.64.10.95.**

PC cher. Demos, jx, util., pictures. Ts PI acceptés. **Benoit LANGRAND, 191, rue d'Alésia, 75014 Paris.**

Ch. contacts sur Amiga. (rég. Nord Pas-de-Calais) si poss.) Env. listes. Salut. **Jérôme DUBOIS, 3, rue de Nazamet, 62320 Rouvroy.**

Ch. contact pour éch. util. jx STE. **Gilles LEANDRI, 65, bd Pelletan, 83000 Toulon.**

STE 1040, ch. contacts sér. poss. Gods Toki Great Court et autres. (éch. et vte) env. liste. **Sylvain BUI, 88 bis, rue Pasteur, 94380 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.77.06.58.**

Ech. Softs sur ST. Vendeurs s'abst. (poss. Turricanz, Lemmings, Goos, Prehistoric Metal). **François CORMIER, 22 bis, rue Vantrasson. Tél. : 56.44.08.17.**

Ach. Vds, éch. jx Néo-Géo : Nam, Base-Ball, Magician. **Valentin GRANIER, 30, Square du Roussillon, 95620 Parmain. Tél. : (16-1) 34.73.20.36.**

Ech. jx et utils sur Amiga. Rép. ass. éch. rapide et durable souhaité pas achat ni vte. **Emerick CHARPENTIER, 88, rue Emile Curicque, 54920 Villers-La-Montagne.**

PC 386 VGA ch. contact pour éch. logs (jx, util.) Poss. SS 2, Budokan, Xenon 2, P. Of Persia, Sim City. **Jacky GUILLOU, 22, cité de Carlouard, 22700 Louannec. Tél. : 96.23.06.91.**

Ech. util. DP sur A500. **Dominique GWIZDEK, 80, rue Madame Pierre-Curie, 59620 Aulnoye-Aymeries.**

Ch. contact sur A500 pour éch. D7 jx (Beast 1, Ninja). **Thierry TSAGALOS, « Les Fontanilles », 66400 Maureillas. Tél. : 68.83.18.15.**

Ech. nbx jx ST poss. env. 60. Tél. ou env. liste. **Sébastien ESNAULT, 35, rue Jean-Mace, 53000 Laval. Tél. : 43.90.75.65.**

Amigaistes, vous aimez les jx ? alors écrivez moi ! **Xavier BOURGOIN, Borde-Haute, 82210 Castelmayran. Tél. : 63.95.40.39.**

Salut ! éch. Demos sur Amiga + de 250 titres. Env. listes. Rép. ass. Nos swapping ! **Jérémie TOLLIN, 125, rue Paccard, 74400 Chamonix. Tél. : 50.53.27.66.**

Ech. Road Blasters sur Lynx ctre ts autres jx sur Lynx. Urgent ! **Yohann ELBILIA, 258, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 40.60.67.88.**

Rech. disc DP, musique (morceau + sons, utils) Pour Amiga ainsi que Demos. **Fabrice SCHULLER, 5, rue Saint-Bruno, 67200 Strasbourg.**

Ech. jx sur Amiga, Dom-Pub, util., Demos. Env. listes ou télé. Bye A+. **Frank ROBERT, 6, rue Bellier-Dedouvre, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.75.78 (ap. 18 h).**

PC 5 1/4 + 3 1/2 cher. contacts pour éch. jx + util. j'attends vos listes salut à bientôt ! **Olivier INDERVUYST, Av. Opperveld 64, 1800 Vilvoorde (Belgique).**

PC AT 3 et 5 », éch. logs (jx et utils). Ech. poss. sur A 500 aussi. Sérieux obli. **Manuel SANCHEZ, 19, allée Boulleng, 76410 Saint-Aubin-les-Elbeuf.**

PC cher. contact pour éch. Poss. nbx softs env. liste. **Franck THOMASSIN, 2, av. Marcelin-Berthelot, 38100 Grenoble. Tél. : 76.87.56.14.**

Cher. contact sur Atari XL disk, Interface. Vds Tilt, Génération 4, Soft et Micro, etc. Demandez liste. **Gérard OLIER, 150, rue de Saint-Avold, 57890 Porcelette. Tél. : 87.93.17.27.**

Rech. correspondants(es) pour éch. Ch. jx sur ST ou autres dans rég. Nord Pas-de-Calais. **Arnaud LEROY, 2, rue des Mathelins, 62840 Fleurbaix. Tél. : 21.27.62.14.**

Cher. contacts sur Amiga env. liste merci. **Jérôme RAMELET, Route du Signal 3 1580, Avenches (Suisse). Tél. : 037.75.20.39.**

Mac User cher. jx en coul. Only sur Mac 2 ou Mac LC. Env. liste et proposition SVP. Bye. **David FOREST, 153, av. du Maine, 75014 Paris.**

PC 5 1/4 éch. nbx jx,util. contacts sér. et durables. Att. nbrses listes. **Vincent DEVIN, Maclamod, 74650 Chavanod. Tél. : 50.69.14.59.**

Ech. nbx Softs sur 520 ST. Rép. ass. Filles bienvenues ! **Gregory BENOLIEL, 19, rue Parmentier, 95330 Domont.**

Ech. Néo-Géo + Magician Lord (gar. 7 mois) ctre A500 + prise péri. ou moni. et nbx jx. **François GARRET, 12, rue Jeanne-d'Arc, 62100 Calais. Tél. : 21.34.86.37.**

Rech. contacts sur Atari ST poss. nbx logs. Rech. aide à la prgrtion. **Roger LABOZ, 19, rue des 3 ponts. Tél. : 91.45.02.13.**

Cher. prgrs (C. Assembleur) sur Amiga. Prouvez-moi que vous existez bien ? (pour éch.). **Marc ZIMMERT, 29, rue du Tiseur, 57960 Meisenthal. Tél. : 87.96.84.08.**

ST Ch. contacts dans le 92, 78. Peux me déplacer pour éch. rapides. Tél. ou env. liste. Rép. à 100 %. Bye. **Olivier DASSONVILLE, 27, av. des Cèdres, rés. de la Ronce, 92410 Ville d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.60.20.**

Ch. contact ST pour éch. jx et CD. Ech. aussi sources ASM. **Karim ZIOUANI, 12, résidence des Chataigniers, av. des Alpes, 77270 Villeparisis. Tél. : 64.27.66.80.**

Cher. contacts sérieux sur 520 STE possède nbx jx (Panza, Lotus, Metal Master) rég. Parisienne. **Cédric JOUQUET, 9, rue de l'Industrie, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.68.54.29.**

Ech. nbx jx sur Megadrive et Super Famicon. **Fréddy CHELLAOUI, 106, av. du Maréchal, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.04.91.**

Ech. sur ST nbx jx. Poss. OP. STE Alth. Lotus, Kickboxing, Hotrod, Delux, Epaint. Env. liste rép. ass. **Olivier LECOMTE, 11, bd Jean-Jaurès, 45000 Orléans. Tél. : 38.62.76.30.**

PC Cher. contacts sur la Normandie. Merci d'avce. **Franck WINANDY, 3, allée des Acacias, 76360 Barentin. Tél. : 35.91.35.10.**

Ech. jx sur 520 STE poss. (Goos, Brat) env. liste. **Anthony DELHOMEL, 10, rue de Douai, 62300 Lens.**

A500 cher. contacts pour éch. déb. bienv. env. liste. **Olivier MOUNIER, 36, rue Ambroise Paré, 42240 Unieux.**

Ech. jx sur Amiga (F29, Flimbq's, Quest, Le Monde des Merveilles, Tennis, Cup etc. vite ! **Cédric LEMIRE, 5, rue de l'Église Boussières sur Sambre, 59330 Hautmont. Tél. : 27.66.19.85.**

STE et Amiga cher. contacts sympas pr éch. jx util. éduc. env. listes. **Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myhosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

PC 3 1/2 et 5 1/4 ch. contacts pour éch. jx util. env. listes. **Damien COUBRONNE, 6, lot. « Les Hauts-de-St-Paul », 31190 Auterive. Tél. : 61.50.84.09.**

Ch. contacts sur Amiga pour éch. vte et sér. rép. ass. **Stéphane PEYRACHE, Z.I. de la Plaine, 42240 Unieux.**

Débutant Amiga cher. autre débutant pour contact et éch. Arnaq. et clubs s'abst. **Anthony BAUCHER, 242, av. du Général-de-Gaulle, 18000 Bourges.**

Ech. jx Mega Drive (Elémental Master, Thender Force 3, Vermilion, Ginoug, Hard Drivin, etc.). **Sébastien BAUDUIN, 29, rue des Ruffins, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.54.56.76.**

Ech. (PC 514) seul. Wargames et jx de Stratégie ou économiques. **Guillaume DEFONTAINE, Impasse du Castel-Park, 17700 Surgères. Tél. : 46.07.38.16.**

Ch. poss. A500 pour éch. jx Tt rég. acc. (pas sérieux s'abst.) env. liste. **Didier TIBERI, 23, rue des Bégonias, 54190 Billerupt.**

A500 cher. contacts sympas et durables. Pas sérieux passez ! listre ctre 1 D7. Déb. acc. **Christophe ALBERT, 31 A, route Nationale, 57450 Seingbouse. Tél. : 87.89.60.07 (ap. 19 h).**

Ech/vds jx sur C64 (contacts rapides et sympas exigés). Px très cools pour vtes. **Philippe SOREAU, Vernoux/ Btne, 79170 Brioux. Tél. : 49.07.54.53.**

Ech. Demos sur 520 ST rép. ass. si liste (ne pas tél. merci). poss. Fish'n, Ships, Poltergeist, Dark Side... **Guillaume STRUNCK, 70, rue de Lagrange, 57100 Mano.**

Vds nvtés à bas px sur Amiga. Déb. acc., rép. ass. liste dispo. sur Disk. **Chris PEKAR, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.21.95.94.**

PC 5 1/4 éch. jx et util. cher. contacts durables et sérieux. (Env. listes). **Kostia STECKMEYER, 11, Hameau des Grands-Champs, 74330 Chaumontet. Tél. : 50.68.78.50.**

Hey Mec ! oui toi ! si tu as la vraie Nintendomania alors n'hésite pas écris-moi. Vds ou éch. K7 : 100 – 200 F. **Cyril DHIFALLAH, 19, Impasse D'Aulas, 30133 Les Angles. Tél. : 90.25.64.18.**

A2000 + AT Rech. contact sérieux pour éch. divers. **Thierry DAGNAUD, 24, rue Jules-Ferry, 87000 Limoges.**

A500 rech. contacts sympas-sérieux et durables pour éch. (Val d'Oise). **Pascal DUBASQUE, 12, chemin de Paris, 95630 Mériel. Tél. : (16-1) 34.21.63.28 (ap. 18 h).**

Stop ! éch. sur ST nbx jx env liste. Déb. admis. **Norbert LEMIRRE, 5, Hameau du Sablar, 40100 Dax. Tél. : 58.74.53.55.**

Ch. contacts sympas sur ST. Rép. ass. Vds jx orig. Salut ! **Arnaud SALTRE, 26, rue de la Procession, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.71.58.55.**

Rech. contact sur Atari ST. J'ai de nbx jx env. liste. Arnaq. s'abst. **Fabien WASCHEUL, 44 H, rue Roger Salengro, 59233 Maing. Tél. : 27.24.46.88.**

Ch. contacts sur Amiga (ex : Elvira) Final Whistle et nbrx autres) déb. bienv. **Alexandre PAPULI, 78, place de l'Hôtel de Ville, 74130 Bonneville. Tél. : 50.97.28.04.**

Ech. jx sur PC 5 1/4. Rép. ass. cher. jx d'Arcade. Strider etc. Arnaq. s'abst. Merci. **Pierre FOURNIRET, 44, rue des Fossés, 55170 Ancerville.**

Rech. contact sur Atari ST : J'ai super cars 2. Midwinter 2 etc. Env. liste. Arnaq. s'abst. **Fabien WASCHEUL, 44 H, rue Roger-Salengro, 59233 Maing. Tél. : 27.24.46.88.**

Ech. jx et Demos sérieux, durable, rapide. **Roger MANCHETTI, Quartier Saint-Joseph, 84350 Courthezon. Tél. : 90.70.73.07.**

Poss. nbx jx Amiga vte ou éch. (Strider 2, Beach Volley, Prince Of P., Indi 500) : 50 F pce. **Sébastien SKOCZEK, Aclou Hameau de la Pie, 27800 Brionne.**

520 ST ch. contacts sér. et durables pour éch. progs env. listes. **Jean-Paul VACQUE, 4, rue Michelet, n° 4, 47205 Marmande Cedex.**

A500 cher. contacts pour éch. déb. bienv. env. liste. **Christophe COUSTAL, 10, rue des Lys, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.68.31.**

Ch. contacts pour éch. jx sur Amiga. Rép. ass. **Stéphane TIGE, 10, rue du Verger, 56470 La Trinité-sur-Mer.**

Ech. jx Megadrive Jap. et Fr. éch. 2 jx MD ctre Core Grphx + jx. **Frédéric TOURNIER, 259, rue Saint-Martin, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.02.70.**

C64 : éch. Softs ctre Softs C64, PC, ou autres (livres, disques, B.D. affiches ciné, Maquettes, etc.). **Laurent GUY, Résidence « Les Vignes de Marius », Bât. 9, Jas-de-Bouffan, 13090 Aix-en-Provence.**

Demandez le catal. des Meilleurs logs du Dom. pub. pour Atari (ctre tbre à 3,80 F). **Dom« Pubs Diffusion, Résidence du Parc-Les-Noisetiers, 38430 Moirans.**

Salut ! ch. contacts sympas sur Amiga pour éch. jx. Filles et déb. acc. Salut à ts. **Grégory DUNAN, 5, quais des 2 Emmanuels, 06300 Nice. Tél. : 93.26.84.22.**

Ech. jx sur 520 1040 ST cher. contacts sér. rapides, durables. **Christian SABAROT, 5, résidence des Chataigniers, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.80.88.70 (ap. Midi).**

Ch. contacts sympas sur Atari STE (F) éch. jx, util. et docs. Env. listes. Rép. ass. **Bruno LOUBET, Le Chanterose, rue Paul-Loubet, 26200 Montelimar.**

Vds Langage Amos V1.2 (not. anglaise) jamais servi : 300 F. Vds jx et Demos sur Amiga. **Laurent BOSC, 18 bis, av. du Chemin de Fer, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.65.60.79.**

STE déb. cher. contacts pour éch. jx, achat bas px, rép. ass. et rapide. A bientôt. **Géry ROTSAERT, 16, rue Georges-Rouault, 59370 Mons-en-Baroeul.**

Cher. Coders et Musiciens pour créer Demos légales, pas sér. s'abst. A bientôt. **Franck VESCO, 50, rue Jacotot, 73110 Aix-les-Bains.**

Atari Mega STE ch. contacts sur STE pour éch. Demos, sources, Soundtracker, util. jx. Rép. ass. **Jean-Philippe OLSZOWY, 44, rue des Glaïeuls, 03410 Domerat.**

Stop ! vds nbx jx C64 (disk) : Last Ninja 3, Swiv, Golden Axe, etc. 10 F/jx + vds orig. Thomson K7 à px bas. **Olivier**

DESMARS, 2, impasse des Courlis, 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.04.32.08.

Ech. jx sur C64 (disk) contacts sér. env. liste. **Xavier PERNET, Rue du Collège 14A, 1870 Monthey (vs Suisse). Tél. : 025.71.57.83.**

Ech. jx et autres sur Amiga. Vendeurs s'abst. A bientôt. **Marilyn HERPEL, 104 bis, bd Pinel, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.73.40.**

Ech. Cons. Nint. + 8 jx + Wes Advantage + Pistolet + Robot ctre Megadrive Fra. avec 2 jx. Vds MO5 + 10 + lect. : 800 F. **Emmanuel ROSELLE, 26, rue de Clermont, 60360 Crevecœur le Grand. Tél. : 44.46.81.03.**

Vds ou éch. jx sur Amiga env. 1 disk pour liste rép. ass. env. listes. **Philippe LAMOLIE, 32, rue Edmond-Rostand, 44000 Nantes.**

Rech. correspondant pour éch. sur PC et comp. poss. Eye Of The Beholder, Battle Chess 2. **Maurice NGUYEN, 6, rue Jean-Antoine de Baif, 69780 Mions.**

Cher. contact pour éch. ou vte sur Amiga. Vds action replay 4 et souris pour C64. **Hervé LE GUIFFANT, 12, rés. des Thermes, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 30.87.03.99.**

Ech. jx ST Cher. Game Aventure (Sierra, Lucas, Delphine etc.) (préf. Aquitaine). **Cyril SOUBIRAN, 13, rue des Faussets, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.51.65.44.**

STE Ech. jx, Demos et util. Rép. rap. ass. **David BOMASSI, Impasse Poncillon-les-Amandiers, bât. B, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.36.04.38.**

PC1640 Ega cher. contacts ts Domaines-Poss. également Atari 1040 STF avec lect. 3 1/2 et 5 1/4. **Jean-Jacques LE GOFF, Allée Méchou-Goarem, 29160 Crozon. Tél. : 98.27.07.32.**

A500 : éch. logs. env. liste. Déb. acc. (surtout util.). **Philippe RODIER, 31, rue Lamartine, 79230 Aiffres.**

PC 3 1/2 et 5 1/4 éch. nbx jx et util. contact sérieux cool et durable. Rép. ass. **Frédéric THEYTAZ, Chemin Bellevue, 1971 (Grimisuat (CH(VS)) (Suisse). Tél. : 027.38.27.52.**

A 500 vous voulez des jx ? Demos ? util. ? env. listes pour éch./vte. **Nicolas JURALINA, BP. 94, Lupino, 20611 Bastia (France).**

Ech. jx sur Amiga (Gods, Disc, Super cars 2, Toki, Armourgeddons, the secret of Monkey island, Wings, etc.) **Sébastien RAULT, Le bourg, 76160 Bois d'Ennebourg. Tél. : 35.23.48.53.**

Ech. vds ach. jx sur ST. vds 520 ST. Ach. A500 bas px. **Samir MESTARI. Tél. : (16-1) 47.82.19.68.**

Amiga ech. tt jx et autres (ex : Switchbcade 2, Sh. Dancer). Vds jx à bas px (10 F). Tél. vite ! **David DAVEZAC, La Sagette, 57290 Saint-Pastou. Tél. : 53.01.78.44.**

Ech. Nintendo neuve encore ss. gar. + 5 jx (Tmht, Zelda II, Kid, Ikarus et Soccer) ctre Coregrafx. **Julien LOPEZ. Tél. : 61.74.15.68.**

Ch. contact sur Amiga. Contactez-moi sur 36.14 Rtel2, Bal Yygraicc (Dép. 60 ou 27).

Vds ou éch. Super jx : Ghouls N. Ghosts : 300 F (Jap). **Laurent DELCHARD, 53, av. du Général de Gaulle, 72000 Le mans. Tél. : 43.23.16.45.**

PC Rech. Scénario d'Ums 1 et Zone 11 de Fly Simulator. Merci d'av. **José ROGERS, 1, allée Costes et Bellonte, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 45.88.78.32.**

Ech. (ST) vds jx (Monkey island), utils (Blitz Turbo + Plan Câble ou deupac II ou Iniciation à l'assembleur. **Antoine BACHELAY, 9771 av. de la République, 59700 Marcq en Baroeul.**

Ech. jx ST (Cwane, Vaxine, Tsusuki, SB2 Trecall, Pang, Narc, H.Drivin2, Disc, Swiv, Swdrid, Beast, Patrol, Nitro). **Julien OKARO, 55, route de Saint-Germain, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (16-1) 30.92.02.83.**

Amiga cher. contact pr éch. Poss. nbx jx. Contact cool et rapide. Rép. ass. **Frédéric LAVIE, 11, av. du XIV-Juillet, 64400 Oloron Ste-Marie.**

Salut ! Ste rech. Coder. Ch. aussi contact(s) sér. et durable. **Sylvain BUSCATO, 3, places des Pins, 33450 Izon. Tél. : 57.74.80.50.**

Ech. jx sur Amiga, env. liste pour rép., pas sér. s'abt. à plus. **Raphaël TALLEU, 145, rue Jean-Rostand, 62400 Bethune. Tél. : 21.56.19.87.**

Ech. jx sur STE-STF (env. liste). **Laurent DEBUIRE, 29, av. du général de Gaulle, 78140 Velizy. Tél. : (16-1) 39.46.78.22.**

Amiga user cher. contacts très sér. et rap. Possède nbx titres. Env. liste exclusivement. **David FOREST, 153, av. du Maine, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.31.89.**

Ech. ou vds jx orig. Amiga : Jinxter, Kick Off, Pacmania, FF1, Battle Chess, Crazy Cars 2, Marble M. etc. **Patrice GROSS, 6, rue Pasteur, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 43.50.73.48.**

Ech. vds jx sur Amiga Atari ST PC dans le monde entier. **Mohamed ALIOUANE, 133, rue Haxo, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.32.68.**

Ech. jx ou ST/E poss. : Toki, Swiv, Rick2, Lotus. Vds Nes + jx ss gar. 9 ms : 1 200 F. **Alexandre DE MAENECH, 13, rue des Sentiers, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.59.85.06.**

1040 STE Cher. contacts musique. Educ.-util. **Patrick RAYNAL, Domaine de Gondières, 58000 Saint-Eloi.**

A500, cher. contacts pour éch. Salut à tous ! **Franck PORTZ, rue Guynemer, Appt. 15, n° A3, 79000 Niort. Tél. : 49.33.52.29.**

Rech. contacts sur STE et orig. env. liste jx util. éduc. Demo etc. **Reynald BIAU, 15, place de l'ermitage, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.35.32.80.**

Rech. su PC (5 1/4 ou 3 1/2) jeu du Backgammon urgent. poss. ech. ou achat (tr. sérieux). **Dan SEBAGH, 223, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.68.92.**

PC 3 1/2 et Atari ST ech. très nbx Softs Ultra rapid. et sans mauvaises surprises. **Jean-Stéphan VOZA, 20, rue Saint-Léon, 31400 Toulouse. Tél. : 61.52.59.26.**

Amigamans déb. ou pas vds/éch. jx. Rapide/honnête. Px ss concurrence. **Christian GOUGNAUD, 42, av. Docteur-Picaud, 06400 Cannes. Tél. : 93.90.31.29.**

Amiga éch. jx Demo, env. listes rép. ass. **Bruno DELAUNOIT, Rue Pont-d'Ancre n° 199, 7860 Lessines. Tél. : 068.33.74.95.**

Ech. Sega, 8 bits + 10 jx contre Game Boy + 55 jx (si poss. avec Tennis, Mario, Side, Pocket, Contra, Gargoyle's Quest). **Emeric HENDRICKX, 40, av. de Menival, 69005 Lyon.**

Ech. ou vds à bas px jx sur Amiga. rép. ass. Contact sér. et durable. **Christian ACHARD, Rédidence Antares, bât. B 113, rue Fontigiève, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.31.25.91.**

A 500 éch. ou vds jx déb. ne pas s'abst. Rép. ass. **Jérôme HURE, 3, rue Jean-Giraudoux, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.39.96.**

Cher. contact sér. pour éch. jx sur ST (si poss. dans le nord). **Eric DENIS, 10, rue du 8 mai 1945, 59113 Secclin. Tél. : 20.32.66.45 (laisser mess.).**

A500 cher. contacts sér. et rapide. Env. liste. France entière acceptée. Rép. ass. **Philippe RODIER, 31, rue Lamartine, 79230 Aiffres.**

Ech. nbx jx sur Atari STF dem. liste urgent ! **Vincent FELTESSE, 18, chemin des Dames, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.53.43.32.**

Séb. rech. contact A500 surtout util. et autres. **Eric Chopin, 32, rue Pierre-Legrand, 59800 Lille. Tél. : 20.47.77.10.**

Ech. jx et Demos sur Amiga ou sur ST. env. listes. rép. ass. et rapide. **Laurent TAULET, 24, rue de Flénu, 7390 Quaregnon (Belgique).**

Ech. Amiga Softs. Contacts sér. et rapides. Déb. accepté si poss. jx. **Joël AMIOT-CHANAL, 4/9/61 Pl. Gentil-Muiron, 59800 Lille. Tél. : 20.49.50.00, poste 75.99.**

Ech. jx sur A500 ctre Pin's. Ecrivez, je vous enverrai ma liste de jx. Don't Phone. **Christophe POINTREAU, « Puillet » 37220 Brizay.**

520 STF Cher. contact sér. dans la rég. Nord. Rech. Sierra Elvira env. liste ou tél. **Patrick PIVERT, 197, rue de la Planque, 59310 Auchy-les-Orchies. Tél. : 20.71.03.34.**

Ch. ttes musiques Soundchip de tous compositeurs. N'hésitez pas j'en veux des tonnes ! Ch. divers contacts. **Karim LOZES, 5, allée Berlioz, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 60.48.08.65.**

Cher. contacts sur A500. Cher. docs sur Langages C. Rép. ass. **Marc ZIMMERT, 29, rue Dutiseur, 57960 Meisenthal.**

Ech. jx sur PC 5 1/4 ou 3 1/2. Poss. Prince, Crime Wavel... Env. liste rép. ass. déb. acc. **Frédéric CANEVET, 55, résidence de Kerlosquen Beg-Meil, 29170 Fouesmant. Tél. : 98.94.97.77.**

Frontman 242 rech. contacts sur Amiga uniq. rég. thionvilloise pour jx et autres délires. **Jean-Yves THIRY, 2, rue de Guyenne, 57190 Florange. Tél. : 82.57.33.42.**

Jx Mégadrive : Sh. Dancer ; Shinobi ; Th3 ; GOlf ; Catch ; Rambo3 ; Populous ; W3 ; Klax. **Yves KNOCKAERT, 11, rue du Château, 62340 Guiné. Tél. : 21.35.27.71.**

Ech. jx sur 520 STE. pos. Toki, Super Cars 2, Metal Mutant.

petites annonces

Frédéric NOEL, 13, résidences Edelweiss, rue Léo-Lagrange, 50110 Tourlaville. Tél. : 33.22.40.82.

A500 ! Super jx et grands classiques. Rép. ass. même pour déb. **Jean-Michel AUBIN, Cité Les Raumettes, Bt. H1, 13700 Marignane. Tél. : 42.77.73.00.**

Ech. jx MD Fr & Jap. Amaq. s'abst. ch. Super Hydlide, PS3, Sonic, Streets Of Rage. **Frédéric TOURNIER, 259, rue Saint-Martin, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.02.70.**

Atari STE Cher. contact. Préf. pour D.A.O., P.A.O., util. rép. 100 % si liste jte. **Emile SOW, 46, av. Fournacle, « La Marie » 7, 13013 Marseille.**

A Second Front 242 Rech. contacts sur Mets pour Amiga (et Salut à Jean-Yves). **Hervé THIRY, 52, rue de Strasbourg, 57290 Fameck. Tél. : 82.58.48.89 (ap. 19 h).**

Ech. Super Graph + 8 jx Aldynes ; Jacky chang ; Darius + Vigilante ; etc. ctre Super Famicon. **Frédéric MAILLEBEAU, 8, rue du Jura ; La Chataigneral, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.14.75.**

Amigaman rech. contact Cool et rapide sur 93 pour éch. (jx 2 Démo » env. liste rép. ass. **Afid GHENIMI, 129, av. de Maison Blanche, 93330 Neuilly-sur-Marne.**

Rech. Demos musicales et/ou Graphiques, et contact sur RP. **Olivier RAISON, 30, av. Hoche, 91290 Arpajon. Tél. : 64.90.95.58.**

ST et Amiga, cher. contacts. Demos sur les 2 machines. Vds jx sur Mégadrive. **Stéphane FOULON, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.59.03 (H.R.).**

STE éch. jx : Lotus, Toyota, Disc, Lemmings, Pang, J-Pond, Rick2, Kick2, Speed2, G. Courts2, GP500 2, Suzuki. **Arnaud BELLET-ODENT, 10, rue de L'égalité, 34290 Servian. Tél. : 67.39.24.65.**

A500 vds, ach. éch. jx et util. Nbx logs. Env. liste. Rép. ass. **Louis DELAITI, 14, rue de la République, 34600 Bedarieux. Tél. : 67.23.08.85.**

Ech. jx sur A500. **Emmanuel ORTUNO, 3, rue de Roncevaux, 64150 Mourenx. Tél. : 59.60.28.47.**

Donne jx Amiga ctre jx Gameboy. **Renald GAUVIN, 24, rue de la Source, 45120 Chalette-sur-Loing. Tél. : 38.98.18.23.**

Cher. contact sur Amiga et PC env. liste rép. ass. déb. ne pas s'abst. **Dominique JANES, 36, rue Louis-Blanc, 21000 Dijon. Tél. : 80.72.28.29.**

Ch. contacts sur CPC 6128 pour éch. jx ou util. pas sér. s'abst. env. liste. **Albert GITTA, La Gare, 73800 Chignin. Tél. : 79.28.15.83.**

PC 3 1/2 éch. dom. pub. et Sharenare. **Denis RABUSSEAU, 5, allée des Alouettes, 33160 Saint-Aubin-de-Médoc.**

Atari STE cher. contacts sur IGrenoble et env. rép. ass. si liste. **Luc MOVHANNESSIAN, 48 bis, Chemin des Sayettes, 38700 Corenc. Tél. : 76.90.39.68.**

Cher. contacts Super Cool pour éch. jx, Demos, util.) sur A500. Env. liste rép. ass. **Thierry MAIRE, 13, place de Gaulle, 57157 Marly. Tél. : 87.63.45.51.**

Ech. ou vds jx, utils pour A 500. Déb. acc. ts bienv. ! Vive la Miga ! **Michel LOUVET, 25, rue des Frères-de-Lima, 62460 Divion. Tél. : 21.53.22.13.**

Salut les Amigaman, rech. Top contact dans le monde, env. liste Bye (sur A500). **Raphael TALLEU, 145, rue Jean-Rostand, 62400 Bethune.**

ST cher. contacts sympas pour éch. de jx, util., rapides et sér. **Bruno IRIART, 245, av. de Ladour, 64600 Anglet. Tél. : 59.63.01.38.**

STE cher. contacts sympas et durables pour éch. jx util. éduc. env. listes. **Jean-François BERTHEAU, 1, rue des Myosotis, 57420 Fleury. Tél. : 87.52.54.01.**

Ech., vds tt. jx à t. bas px (poss. : R-Jype 2) Rép. ass. Tt cela sur Amiga bien sûr ! **David DAVEZAC, La Sagette, 47290 Saint-Pastou. Tél. : 53.01.78.44.**

Atari tt cher. contacts ou Club rég. paris./Eure-et-Loir. **Bernard CAPITANI, 30 bis, rue de la Madeleine, 28230 Epernon.**

Ech. vds jx Amiga. Vds pour C64 : lect. disk + action Replay 4 + souris + disks + livres : 2 000 F. **Hervé LE GUIFFANT, 12, rés. des Thermes, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 30.87.03.99.**

Ech. D.Dragon 2 ctre Duck Tales et éch. Dragonball ctre Pro Wrestling, World Westling. **Christophe SPINA, 8, rue de Liaison, 57700 Hayange. Tél. : 82.85.27.81.**

Vds éch. ach. log. Amiga : international Soccer Challenge : 80 F ; nbx titres : M1 Tank-Amos-Wings-Swin... **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Ech. ou vds jx sur Amiga déb. bienv. Rép. ass. Env. 1 disk pour liste. **Emmanuel SCHMITT, 12, rue des Chantiers, 67800 Bischmeim (Strasbourg). Tél. : 88.81.48.50.**

Vds, ach., éch. jx sur Sega Mega Drive, Atari ST/E et sur Gameboy, Gamegeair. Rech. Superfamicom + jx. **Marc PETITIER, 12, rue du Gros Chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.73.**

Salut éch. sur ST possède + de 300 jx : Stormebaal Monkeys is Land Switchblade II. Rép. ass. **Paddy BOISSY, Quartier Sibends, 26380 Peyrins. Tél. : 75.02.67.79.**

Amiga éch. Prgs et rech. toutes Demos. **Michaël DEJANCOURT, 25, rue P. et M.-Curie, 60510 Bresles. Tél. : 44.07.94.45.**

PC 3 1/2 cher. contact sér. et rap. rép. ass. env. liste. **Laurent PENARD, 31, rue des Sables-d'Olonne, 44100 Nantes.**

Ech. jx sur 520 STF Env. lstes. **Anthony DELHOMEL, 10, rue de Douai, 62300 Lens.**

Vds ou éch. Game Boy, juin 91, câble + écouteur + jx (Tetris, Lock'n Chase + Fortress of Feer, Ponkostu Tank) vol : 1 200 F. Vds : 1 000 F + 8 piles ou éch. ct. Game Gear + 2 jx. **Jérémy BIGOT, 15, rue Auguste-Laurent, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.56.62.64.**

Vds ou éch. Strate Or die ctre Punch Out ou dble D2 Afterburner 2 sur Nitendo. **Guillaume GILLOOTS, 3, rue de Maisons-Fleurs, 77515 Faremouters. Tél. : 64.04.22.48.**

A500 ch. contact pour éch. jx et util. rép. rapide pas sér. s'abst. **Gildas LE COURIC, rue des Etangs, 56680 Plouhiné.**

1040 STE Cher. contacts pur éch. jx et utils sur Rodez et Aveyron (12) env. listes ! **Gaël SANQUER, 43, rue Jean-XXIII, 12000 Rodez.**

Ech. sur STE nbx jx Demo util. Vds lect. ext. Golden Image TBE : 750 F urgent. **Christian ANDREA, 5, rue Saint-Jean, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.16.07.02.**

C64 éch. jx sur Disk (poss. Esquimo Games ; GP 500 ccII) et Pleins d'autres à bientôt. Rép. ass. **Yves SEIRA, Préfaully 25A, 1022 Chavannes-Renens.**

Rech. anciens jx sur Amiga (Sinbad, Shanghai, Crack, Goldrunner). Rég. parisienne uniq. **Jérôme ROUX, 24, av. Beau Site, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.04.12.46.**

A500 cher. contact sér. et durable. **Patrice CHARLES, 12, rue Cortil-Dewez, 5060 Sambreville (Belgique).**

A500 Ech. jx rép. ass. déb. acc. Cher. db. Manv : Dbase III. **Jean-roch MAILLY, 14, rue de Boulogne, 62520 Le Touquet.**

Cher. contacts sympas sur ST pour éch. jx et util. urgent : cher. Intro concept Bye ! **Christophe LOIODICE, 41, bd Joseph-Vallier, 38100 Grenoble. Tél. : 76.49.42.06.**

Ech. Vds ach. cart. Super Famicom, Mégadrive et Nes. Ach. cons. Nec seul : 400 F et Néo Géo bas px. **Sophie MARSAIS, 25, rue Appert, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.68.50.**

A500 cher. contact sur Amiga. **Yann COLLIAT, 57, Clos de la Barre, 38300 Meyrie. Tél. : 74.28.03.99.**

STE, cher. contact pour éch. rapide et sérieux. Env. liste. Rép. ass. **Bruno HENRY, 9, av. Michel-Goutier, 94380 Bonneuil.**

Salut, rech. contact sympa pour prog(Amos). Je débute ! Ok ! Contact : 36.14 Rtel2, B.A.L. TS1991**Phil.**

Atari éch. nbx jx et util. Env. listes. Rép. ass. **Bruno LOUBET, Le Chanterose, rue Paul-Loubet, 26200 Montelimar.**

Ch. contacts sur PC en 3 1/2 ou 5 1/4. **Patrick GUERCHON, 22, rue du Borrego, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.55.39 (ap. 21 h, lssez 1 msg. si abs.).**

Tu viens de réaliser une Demo tu veux être connu envoie la moi je me charge de la diffuser In The World. **Fabrice COULANGE, 3, impasse Allard, 13004 Marseille.**

Salut le Boy, Salut le Girl cher. contact sympa sur Amiga pour éch. et parlotte. Salut le Peuple. **Régis MECHINEAU, 14, rue Charles-Gounod, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.53.54.91.**

Stop ! PC 5 1/4 et 3 1/2 cher. contact. jx + util. Env. liste rép. ass. Cher. « Sram » Merci. **Yannick BRIAND, 10, rue des Peupliers, 67530 Boersch. Tél. : 88.87.95.20.**

Ech., ach., vds nbx jx Mégadrive. Appelez vite. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Vernes, Appt. 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Ech. Magnéto. VHS bon état ctre A500. Clavier seule. Urgent. Merci. **Marcel DUTRON, 54, rue Pen-Ar-Stang, 3e étage, 29000 Quimper.**

A500 ch. contacts sympas dans tte l'Europe. Vendeurs s'abst. env. liste. **François EUDIER, Gruengasse 17/8, A-1050 Vienne (Autriche). Tél. : 19.4.222.56.59.142.**

Amiga cher. éduc. Demos autres. Vds revues anglaises Amiga. Format ST Amiga. **Jean-Marc WIBART, 22, rue des Rapporteurs, 80100 Abbeville. Tél. : 22.31.28.39.**

Ech. jx sur ST/STE. (Armour Geddon etc.) rép. ass. Déb. ou confirm. Ecrivez nbx ! **Eric PICHON, La Bufetrie, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.39.70.**

A500 cher. contact pour éch. jx et autres env. liste rép. ass. **Fernand TAVARES, 30, rte de Chateauneuf-le-Vercors 2, 26200 Montelimar.**

Amiga ch. contacts sympats pour éch. poss. nbx jx, utils et Demos. Faite vite et env. listes ! **Yann CLEOPHAS, 2, rue de la Croix, 34080 Montpellier. Tél. : 67.40.35.97.**

A500 et PC pour éch. déb. bienv. **Olivier MOUNIER, 36, rue Ambroise-Paré, 42240 Unieux.**

Amiga éch. Demos, Samples. Ch. Coder Sympa pour éch. trucs, aides, sources Ch. Club 93 ou paris. Devpac Only. **Rachid OUADAH, 55, av. Jean-Mermoz, 93120, La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.36.69.16.**

Amiga éch. jx, utils. Demos env. liste. **Raphaël HORTS, 51, rue Saint-Antoine, 5651 Sonzee (Belgique). Tél. : 071.21.88.71.**

Ch. contacts sér. et rap. sur Amiga et PC nbx jx et util. env. listes S.V.P. **Frédéric CROES, 75, Christina-Lodges, 7030 Mons (Belgique).**

Ech. ext. Mém. 64K DK'Tronics Amstrad ctre clavier CPC 464 en bon état. **Alexandre EISENSTEIN, 2, allée Montyon, 93320 Pavillons-Sous-Bois. Tél. : (16-1) 45.80.76.52.**

Ch. contacts A500. 2ch. jx non sér. s'abst. Poss. 30 construction Kit Armou Geddon etc. Env. liste. **Arnaud LENNUEL, La Croix-Blanche, 71960 Sologny. Tél. : 85.36.60.72.**

Ch. contact sur STF jx util. ch. log. Midi Rép. ass. sér. et rapide. **Franck PANEL, 4, rue Roger-Vinceneux, 28250 Senonches. Tél. : 37.37.84.62.**

Ch. contact sur PC (5 1/4). rech. Battle Storm, Kick OFF 2, Rankxerox et autres. Poss : RD 1 & 2, Speedball, etc. **Christophe MAES, 19, rue des Perdrix, 67110 Gundershoffen. Tél. : 88.72.97.32.**

Ech. sur PC : Fanatique : Simulations et jx Aventures/Réflexion. Env. listes. **André Minoretti, 72, rue de la république, 13002 Marseille. Tél. : 91.90.81.44.**

Ami(e)s Atarien, éch. jx et util., déb. bienv., contacts-moi rapidement, pour ST. **Yvon (fils) ARZEL, 51, rue de l'Hirondelle, 76370 Neuville-Lès-Dieppe. Tél. : 35.40.03.49.**

Amigafan ch. contacts rapides et sér. pour éch. de jx Demos prév. et c. dans Est de préf. liste ou tél. **Amadou KOLEL, Lorraine H, n° 321, Kellermann, 88100 Saint-Dié. Tél. : 29.55.13.18.**

Atari 800XL cher. contact sur K7 pour éch. de jx. Vds vieux n° de Tilt. Demandez liste. **Christophe KOWALCZYK, 2, rue Gambrinus, 59520 Marquette. Tél. : 20.40.96.52.**

Stop ! cher. contacts Motivés PC AT 3 1+2 ou Amiga pour éch. nbx jx et autres (Dpt 69/01) rép. ass. **Alexandre POMARES, Lot. Bois de Ternand, 01480 Frans. Tél. : 74.60.90.92.**

Cher. aide en assembleur 68000 sur Amiga. Aimerais avoir une nouvelle version Devpac. **Bruno JOFFREDO, 5, rue Coluche, 44521 Couffé. Tél. : 40.96.55.82.**

ST cher. contact pour éch. de jx. Possède Préhistoric, Toki. Nbx jx. à bientôt. **Raphaël PICHON, La Cour du Bois-Vaigny, 61570 Mortree. Tél. : 33.35.79.25.**

Ech jx. **Nicolas CARRE, 11, rue de la Ville-Offier, 22190 Plerin. Tél. : 96.61.29.62.**

Rech. contacts sér. et rapides sur Amiga. Rép. ass. Néhésitez pas. **David STIEVENARD, 84, rue Laudeau, 59580 Aniche. Tél. : 27.92.46.97.**

Ech. jx ; Demos ST (rapide ; sérieux). **Sylvain MARCHETTI, Quartier Saint-Joseph, 84350 Courthézon. Tél. : 90.70.73.07.**

A500 Vds ou éch. jx sur Amiga. 36.14. Rtele Bal Steven. **Stéphane TIGE, 10, rue du Verger, 56470 La Trinité-sur-Mer.**

Cher. Séquenseur Pro24 sur Amiga et éditeur de Son pour Roland D5 et Kawai K4. Poss. Kcs et Track 24. **Patrick REGNAULD, Huiron, 51300 Vitry-Le-François.**

PC-XT 5 1/4 Hercules cher. tt contact. **Eric BAZIAN, Butte Ronde, rue René-Cassin, 34200 Sète. Tél. : 67.53.35.21.**

Ech. jx sur ST. Vds Mégadrive Franc. + 7 jx : 2 000 F à déb. **Mickaël DAHAN, 258, av. du Prado, 13008 Marseille.**

Ech. ou vds nbx log. pour 520+1040. Jx éduc. **Loïc LE TESSON, 4, place des Chênes, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.15.29.**

A500, éch. jx, utils, Demos, cher. sources Seka Assembleur et DP Disk Arp (Toolbox). **Frédérick D'ASCOLI, rue du Queniau 94, 3 – 7100 La Louvière (Belgique). Tél. : 064.22.92.28.**

Ch. contact sur Amiga pour éch. jx. Rep. ass. joindre disk pour liste. **Daniel RENARD, 26, rue Vlogaert, 1060 BXL (Belgique).**

Vds cher. des jx sur C64 disk ? je vs les procure rapidement à bas px. Rép. 100 % : 2,30 F. **Laurent BUTTI, 5, rue Arrachart, 6600 Perpignan. Tél. : 68.54.61.74.**

Ech. Kick Off, Gold Of T. Aztecs, Welltri. Crazy Cars II ctre Maupiti, Great Courts II, Inter S. Challenge, Indiniapo 500. **Christophe PERRIN, Ch. du Gros Bois, 38500 Coublevie.**

Ech. ou vds Super jx sur ST et Amiga (jx ; util. etc.) Vds Gameboy + 2 jx : 500 F. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de a Redoute, 92600 Asnières.**

Cher contacts sympa pour éch. sur STE rép. ass. Env. listes. **Loïc LEFEBVRE, « Les Mondinels », 81630 Salvagnac.**

Amiga cher. Amigos pour contacts échang. de jx etc. **Pierre-Yves BOEGLY, 03, Cité des chênes, 09300 Lavelanet.**

Ech. jx sur Atari. Rép. ass. déb. acc. Env. list. **Jérôme QUENNEMET, 12, rés. Bel-Air, 56890 Meucon. Tél. : 97.60.80.37.**

Ech. jx et util. sur Amiga et Atari ST, rép. ass. **Guy FARINEY, 8, Ker En Coz, 56690 NosTang. Tél. : 97.65.72.22.**

Ech. jx et util. sur Amiga rép. ass. env. liste. **Brice BENTABOULET, Grande Rue, 31560 Nailloux. Tél. : 61.81.32.53.**

A500 Ech. ou vds (bas px) nbx Softs (3000) et ntés. Déb. acc. Rép. ass. **Stéphane BOUQUET, Brousse Condat, 47500 Fumel.**

Sida The New Group. Echange Softs Only Ega/Vga, accept All Sizes. Send Your List (no for novices). **Didier DEBUSSCHERE, Av. F. V. Kalken, 5 3t. 50, 1070 Bruxelles (Belgique).**

Cher. contact pour vte ou éch. sur 1040 STE. **David ROSELL, Route de Paris, 82350 Albias.**

Cher. contact pour éch. de jx ou autre sur STE dans le Nord et Pas-de-Calais. **Arnaud LEROY, 2, rue des Mathelins, 62840 Fleurbaix. Tél. : 21.27.62.14.**

PC 5 1/4, 3 1/2. Cher. contact pour éch. sér. Poss. simearth, Panza, ports of call. Rech. Kick Off 2, etc. **Miguel DOS SANTOS, 80, rue des Bossons, 1213 Petit-Lancy, Suisse. Tél. : 022/792.04.17.**

Ech. jx av. choix A500, Unreal, Maupiti Island orig., ctre Ts les Plans de Dungeon Masters. **Nicolas LENAIN, 7, rue du Président Wilsons, Verneuil-en-Hallate, 60550 Oise. Tél. : 44.25.34.11.**

Ech. jx sur Amiga (Monkey Island, Prehistorik, Chuck Rock. **Fabrice Pfister, Bourgeoisie 8, 1950 Sion Valais (Suisse). Tél. : 027/23.19.87 (en semaine).**

A500 Ech. jx. util. Demo. Rép. Ass. Déb. bienv. **Stéphane PEYRACHE, rue de l'Industrie, 42240 UNIEUX.**

Ech. Lynx + 6 jx (Klax, Rampage, Gates, Gauntlet). cte 5 ou 6 jx Nintendo, 8 bits urgent ! **Fabien DURAND, 13, rue Troyon-La-Rochette, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.39.44.35.**

éch. jx sur PC. Tout format. **Laurent GROBOST, 39, rue de Saint-Paul, Appt. 1, 97420 Le Port.**

Ech. jx sur Mégadrive. Fra. et Jap. (Wonder, Volley, Tiger Eli). Cher. autres jx. **david MALLET, 16, rue du Chabry, 63360 Saint-Beauzire. Tél. : 73.33.90.75.**

Amiga éch., vds jx, déb. ne pas s'abst. rép. ass. de quoi brancher les contacts tte la France. **Willy PETITCOLAS, 437, av. de la Libération, 54000 Nancy. Tél. : 83.98.22.39.**

Ch. contacts A500 sér. et rap. pour éch. ou ach. jx et util. à très bas px. **Rodolphe GOUAR, Caras 31510, 28018 Chartres Cedex.**

Cher. contacts sympas pour éch. internationaux xsur A500. **Alexandre CARRETEIRO, av., Sernambetira, 3600 Bl 3, Apt. 704, Barra Da Tijuca Rio de Janeiro, Brésil.**

Vds, ach. éch. jx sur Mégadrive et sur Gameboy. Env. listes et px. Rép. ass. **Martin RUSAN, 9, rue Trousseau, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.21.66.80.**

Am. Gods, Toki, S. Monaco GP, F. Whistle, Populus2, S. Cars2. Lemmings. Brat Con. W. Tactics, N. Seals, Vroom, Swit Blade2. **Tonatiuh MONROY, 7, Square Le Périer, 38400 Saint-Martin-d'Hères. Tél. : 76.44.44.29.**

Revenge of Shinobi rech. Mickey pour éch. ! mais autres offres acceptées. Env. liste. **Stéphane MARTIN, 5, rue des Pétunias, 56650 Lochrist. Tél. : 97.36.07.98.**

Ech. jx en tt genres + cher. musiciens sur STE. **David DUMONT, 8, rue Georges-Laroque, 76300 Sotteville-Les-Rouen.**

Ech. K7 Game Boy possède dix rép. ass. faire offre pour achat jx. **Sylvain BELLANCOURT, 94, av. de Verdun, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.89.57.**

Pciste 5 1/4 vd ; éch. : jx ; util., livres SF (ctre jx), disks DP + vd jost : MS : 200 F + vd Jos Tandy (pas servi). **Gilles BIANCHI, 46, allée des Bleuets, 38340 Voreppe. Tél. : 76.50.02.35.**

PC 5 1/4, contacts sér. pour éch. jx, vds à très b. px, ach. si px rais. Am. Non ! **Mai-Linh BUI, 24 ter, rue Rémy-Laurent, 92260 Fontenay-aux-Roses.**

Ech. Amiga MSX2 360K DK C64 K7. Ach. little computer People et Power Cartridge. **Laurent SAUREL, rue Jean-Baptiste-Clément, 01000 Bourg-en-Bresse.**

Ch. contacts pour PC et Amiga, ts pays, env. listes. Ch.

Emul. Amiga pour PC. **Stéphane DEMEURE, 9, rue de la Fontenalle, 5300 Seilles (Belgique). Tél. : 085.82.60.66.**

Ech. ou vds jx util. env. disk. Rép. ass. S/A500. **Jean SADOINE, 9, rue Schoutteten, 59560 Comines. Tél. : 20.39.11.52.**

Ech. Mégadrive 16 bits + 1 jx gar. 2 ans, ctre Nintendo avec plusieurs jx récents. **Fabrice LEBRUN, 10, rue du Chateau-Travecy, 02800 La Fère. Tél. : 60.77.86.33 (ap. 20 h 30).**

Cher. cont. pour achat ou éch. de log. (Sim. Rôle, Avent) sur A500, rép. ass., env. listes.**Laurence DACHEVILLE, Résidence Laennec Bât. A, app. 18, rue Pierre-Brossolette, 59120 Loos.**

Ech. Mégadrive + 7 jx (Sonic) ctre superfamicom + 1 j. val. MD + jx : 4 320 F. **Adrien THOMAS, 113, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.19.46.**

Ch. docs Armour-Geddon, Seuck, 3D cons. Kit, Bomber, (cause perte déménagement si possible photocopies merci.**David CANO, Logis des Argues, 43, rue Ancienne distillerie, Bt. N n° 11, 34400 Lunel.**

PC 3 1/2, 5 1/4 ch. contacts jx + util. déb. bienv. Possède nbx Softs. **François CONSTANT, 45, rue Marivaux, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.27.93.66.**

A500 cher. contacts sér. pour éch. jx vendeurs s'abst. (rép. ass.). Merci à ts et ttes. **Bruno KARGER, 18, rue de Marseille, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.31.70.45.**

Poss. + 700 Softs. Cher. contacts très fourni et vds jx Ultra à très bas px sur Amiga. **Romuald HAMON, La Barre, 22510 Trebry. Tél. : 96.42.60.90.**

Croc éch. demos, utils, Slide, etc. env. listes rép. ass. Déb. acc., poss ; vte : 10 F. **Christophe (dit Croc) CATILLON, 9, allée Paul-Verlaine, 69330 Jonage. Tél. : 78.31.06.72.**

Amiga éch. jx poss. Eye of Beholder disc shadow Dancer env. listes. pas sérieux Oust. **Mickaël HOUET, 36, rue de Jean-Chouan, 53410 Saint-Ouen des Toits. Tél. : 43.37.16.92.**

Ch. contacts sér. pour C64 (Disk) Possède : The Last Ninja 3, Silkwor M4, Chase HQ2. Rép. ass. **romuald BROCHE, rue Emile-Vandervelde, 76, 7080 Frameries (Belgique). Tél. : 065.66.06.35.**

Cher. contact A500 pour ech. Demos. Rép. ass. **Raphaël HOET, 93, rue du Nord, 6180 Courcelles (Belgique). Tél. : 071/45.82.44.**

Ch. contact sympa PC commodore 3 1/2 jx et util. Trucs. Je suis débutant. Merci pour votre aide. **Pascal AUBERT, 4, rue de Bourgogne, 78690 Les Essarts Le Roi. Tél. : (16-1) 30.41.70.28.**

Déb. A500 cher. contacts tte la France pr éch. de jx, déb. bienv. Rencontre possible à Bordeaux. **Laurent BARRAUD, 36, Crs Edouard-Vaillant, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.43.24.74.**

Cher. contact pour éch. Solf sur Amiga. Vds jx orig. mystical, Destroyer, jeu éduc.**Fabien JOUETTE, 32, rue Léon de Maleville, 82000 Montauban.**

Ech. jx Megadrive (Strider, Monaco GP) ctre jx A500 (Maupiti, Beast 2, ect.). **Thierry GARCIA, 3, allée camille-Pissaro, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.14.11.01.**

A500 (1 mega). Ech., vds jx, util., Demos, ev. tbre + 1 disk. Rép. ass. **Alexandre BRICOUT, 29, rue Edouard-Flament, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.04.18.**

Ech. jx sur C64. Env. liste. Rép. ass., contact sérieux. **Roméo RITZ, Les Caraïbes, Apt. 114, 4e étage, 110, rue Pierre Brousolette. Tél. : 66.51.46.34.**

Jx Amiga éch ou vte bas px de 30 à 120 F. **DEGRELLE, 6, rue Gogand, 59212 Wignehies. Tél. : 27.57.32.64 (soirs/W.E.).**

Ch. contacts sur STE pour éch. (déb. et possesseurs Mega STE bienv.). **Christophe GANZITTI, 39, rue d'Amiens, 80260 Rainneville. Tél. : 22.93.42.70.**

Cher. contact A500 pour éch. de Soluces jx util. Demos pas sér. ou voleur pssez. **Marc BERETTI, 26, rte de Benciugnu-La-Trinité, 20137 Porto-Vecchio. Tél. : 95.70.24.22.**

STE cher. contacts sér. et sympa pour éch. de Softs (+ de 200) et Demos. **Xavier DROUGARD, 7, rue du Général-Giraud, 56000 Vannes. Tél. : 97.47.43.50.**

Amiga cher. contacts cool pour éch. jx utils. Paris ou Banlieue de préf.**Frédéric FORTIN, 3, rue de l'Iton, 78200 Mantes-La-Ville.**

1040 STE Ech. nbx jx et util. rapide, sympa et sérieux. Env. liste, rép. ass. **Emmanuel DESCAMPS, 44-46, rue de Selle, 59730 Solesmes. Tél. : 27.37.38.49 (ap. 19 h).**

Help ! Mon Amiga à faim, très faim de jx de qualité pas chers ! env. listes ou tél. moi. **Cédric DE CROZANT, 47, bd Garrisson, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.28.81.**

Ech. prs du dom. pub. ach. jx à bas px sur Marseille. à très bientôt.**Jean-Robert NOUGARET, Rés. Le Mail, Bt. G. Bd. Jourdan, 13014 Marseille.**

Ech. ou vds jx sur Amiga. Vds orig. : compte-chèque : 100 F, les voyageurs : 130 F, F29 : 100 F.**Richard REISMAN, 35, rue du Mal. Joffre, 78100 Saint-Germain-en-Laye.**

Rech. contact rég. Lille pour éch. jx, Demo, util. sur ST contact poss. env. 300 log. **Olivier VAN CAMELBECK, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.91.46.80.**

Ech. Ach. jx PC CGA EGA VGA 5 1/4, 3 1/2 HD ou DD poss. nbx jx.**Didier OUVRE, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre.**

PC AT VGA Sound Blaster cher. config. identique pour éch. fructueux déb. s'abst. env. liste rép. ass.**Christian MAGNIAT, 4, rue Jules-Ladoumègue, 69780 Mions.**

Amiga jx utils. Si ces mots résonnent dans ton oreille, alors téléphone moi (éch. uni.). **Thomas. Tél. : 23.08.18.67 (ap. 19 h).**

Ech. 19 jx sur SMS. Mickey, Heavyeigmtchamp, Papeboy. **Sébastien CHANTELOT, 2, cité des Sports, 31270 Lugnaux. Tél. : 61.92.16.63.**

Cher. contact sér. A500 Possède Drive 5 1/4. Rech. émul. C64. **Serge PIGUET, 16, hameau du mail, 44700 Orvault. Tél. : 40.94.97.61.**

Amiga Girl éch. Softs déb., vendeurs s'abst. contact sér. et durable souhaité. **Marilyn HERPEL, 104 bis, Bd Pinel, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.73.40.**

Ech. ou vds nbx jx util. Demos sur Amiga liste sur dem. cher. contact Réglo et rapide. **Fabrice GASNIER, 8, rue Lamartine, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.95.67.29.**

Atari ST cher. contacts sér. et rapides pour nbx éch. suisse de préf. déb. bienv.**Nicolas PETITAT, rue Marcello 3, 1700 Fribourg (Suisse).**

Ech. jx PC VGA, poss. Golden axe, Lemmings, Rick2, Wing Commander, King Quest IV, Space Quest IV, env. liste. **Johann LAURENT, 35, rue de l'Ange Brye 6222 (Belgique). Tél. : 071/81.49.58.**

Cher. contacts cools sur A500 ou 2000. Non sérieux s'abst. Env. liste complète (jx, ut., de).**Sébastien SIMON, 13, bd Gustave-Roch, 44200 Nantes.**

Cher. contacts PC AT VGA 3 = + 5 = (HD + DD) pour éch de jx et util. (Préf. de 90 à 91). **Jérôme GUILLAUME, 19, rue des 50 mines, 28310 Janville. Tél. : 37.90.05.46 (ap. 20 h).**

Rech. sources assembleur. diffus ent. vos créations sur ST. Ach. ntés. Pas sérieux s'abs.**Olivier SAVAILL, 54, rue du Bois Bourgeois, 25200 Montbeliard.**

PC 5 1/4 éch. jx. Pos. : crime Ware, Lhx, Rick 2, Prince, SQ 3. Env. listes rép. ass. **Emmanuel CAMPUZAN, 691, rue du Docteur Marcel, 80500 Montdidier. Tél. : 22.78.89.64.**

Ch. routines et programmes en Stos et correspondants pour éch. listing. **Jérôme RAYMONDI, Le Ginest d'Omps, 15290 Le Rouget. Tél. : 71.64.71.53.**

Ech. jx sur Amiga 1 Mo. Rép. ass. env. listes.**Jean-Yves CALAIS, 12, rue Martin-Bleu Dieu « Les Tengel» 80000 Amiens.**

Cher. contact sér. sur Amiga rép. ass. et rapide (accepte avec joie les débutants). **Carlos TEIXEIRA, 25, rue Benoist, 77140 Nemour. Tél. : (16-1) 64.29.26.47 (ap. 7 h30).**

PC 3 1/2, 5 1/4 cher. contacts pour éch. rép. rapide.**Stéphane DUVAL, 9, rés. G. Devoisin, 91190 Gif.**

Hello Every door ! ach. ou éch. Golden Axe ctre T.B. jx. Liste sur dem. Vds pouvez m'en env. ! **Olivier BIFFAUD, 18, place de la Liberté, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.35.48.**

Cher. contact sympa pour éch vds jx sur Amiga. Si poss. en Bretagne. **Ronan LE ROUX, Goas, An Morvan, 22110 Glomel. Tél. : 96.29.31.87.**

ST cher. contact sér. sur France, Suisse ou Belgique. Env. liste (pos. Elvira, Lemmings). **Matthieu TANGUY, 1, rue Jean-Piaget, 29200 Brest. Tél. : 98.03.75.11.**

Ch. contacts sympas sur A500 pour éch. vtes, ach. de Log. sur orange et alentours. **Rémy REMUSAN, Quartier Buisseron, 84850 Camaret. Tél. : 90.37.28.30.**

Ech. jx et util. sur 520 STE. Sérieux. **Karl HEMET, Quartier Toutain-Rouville, 76210 Bolbec. Tél. : 35.31.84.49.**

Cher. contacts CPC 6128 pas sérieux pour jx (répdez assez vite). **Ioan TRIFU, 7, rue Jean-Rostand, 02430 IGAUCHY. Tél. : 23.68.24.56.**

A500, Ch. contacts pour éch. ou vte de jx. Rép. ass. Bienv.

à ts. **Christophe CASULA, Rés. Bernard-Palissy, 13700 Marignane. Tél. : 42.88.28.93.**

Déb. PC/XT 5 1/4 ch. contacts Cool. Ech. jx et util. surtout simulation. **Thierry MICHEL, 221, av. de Fay, 45450 Donnery. Tél. : 38.57.02.79.**

Rech. contacts sér. sur A500 pour éch. jx et super démos. Rech. fans de Kick Off. **Eric BARILLER, 4, rue de la Mare-aux-Fées, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.13.43.27.**

C64 éch. ou vds jx possède : Shadow Of the Beast, R Type, Robocop 2, etc. Int. env. liste (contact durable). **Jérôme BURLET, 76, allée du Verger, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.21.51.34.**

Ech. jx STF, liste SVP, rép. ass. dans ts les pays. **Frédéric CHANEZ, Vuarines 1, 1564 Domdidier (Suisse). Tél. : 37.75.10.63.**

Ech. ou vds Mégadrive fran. (Man. + 1 jx + Adaptateur cart. Jap.) : 1 500 F ou éch. ctre Mégadrive Jap. **Pascal SAVARY, 31, Route Nationale, 62180 Nempont Saint-Firmin. Tél. : 21.81.20.28.**

Ech. jx pour ST et ch. Dungeon Master Band's Tale II et III ainsi que F5 II. Ciao. **F. Xavier LESBRE, La Bretonnière. Tél. : 22.42.11.43.**

Cher. contacts pour éch. nbx jx sur Amiga. Rép. ass. **Fabrice ZECCHIN, rue de la Moya 8, 1920 Martigny (Suisse). Tél. : 026.22.07.18.**

PC VGA ts Formats éch. log. nbx jx. Rép. ass. env. listes. **Antonio LOPEZ, Le Cimarosa Bt. B1, 83130 La Garde.**

NEC Cool rech. des éch. cools sur STF. Rép. ass. **Thierry SENECHAL, 32, rue Victor-Hugo, 59111 Bouchain. Tél. : 27.34.84.63.**

PC AT VGA éch. ts types de log. rech. désespérément Gunship 2000, Golden Axe, etc. **Matthieu GUIARD, 106, Faubourg Chartrain, 41100 Vendôme.**

1040 STF, cher. contacts durables et sympas pour éch. jx et util. env. listes. **vincent BOUSSEAU, 7, rue de la Plaine-Vrines. 79100 Thouars.**

PC 5 + 3 : éch., vds jx + util. : env. liste/tél. : rép. ass. (4D Sports Driving, Explora II, Centurion + 200. **Olivier BROURHANT, 137, av. Général-de-Gaulle, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.24.07.**

Cher. contacts sympas pour éch. Softs et Demos sur 520 STE. **Bertrand LE MEITOUR, Guenic-Surzur, 56450 Par Theix. Tél. : 97.43.03.42.**

PC et Amiga éch. ou vds jx pas sérieux s'abst. **Gérard PELLETIER, 1, bd Talabot, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.27.98.**

Ch. contacts sur Amiga. Env. liste, rép. ass. **William LE MENTEC, 39, rue Anatole-France, 92370 Chaville.**

Ech. jx, Demos, util, anciens Tilt, ctre Pin's, télécartes ou disks vier. Pas de vte. Cher. Demos. **Johann FAILLARD, 27, rue des Noyers, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.36.06.**

Ech. disks Amiga et TO9+. **Jean-Michel EDEL, 15300 Chambeuil, 15300 Murat. Tél. : 71.20.04.14.**

Ch. contact Atari ST jx util. sur Metz et environs (- 50 km). **Marie-Eve LAGNEAU, 31, rue Saint-Michel, 57157 Marly. Tél. : 87.66.92.46.**

Cher. contacts sur Amiga pour éch. jx, util, demos (rép. ass.). **Christophe URBAIN, 12, rue de la Weiss, 68125 Houssen. Tél. : 89.24.14.03.**

Ech. jx sur C64. **Yves BUCHER, 1588 (Cudrefin (Suisse). Tél. : 037.77.28.51.**

Ech. jx sur Amiga ts pays acceptés rép. ass. si liste jte. **Richard PANG, 46, rue François-Isautier, 97410 Saint-Pierre.**

Ech. vds Demos Dompub util. en tt genre pour Atari PC Mac liste sur Disq ctre 5 tbres. 20 F/disq. **Christian DYONO, Domaine Universitaire, Village 5, BâtC, Ch 111, 33405 Talence.**

A500 éch. sér. et durables jx, util., éduc. Env. liste. Rech. jx. **Philippe DUBREUIL, L'école au Bourg, 42140 Viricelle. Tél. : 77.54.25.34.**

Rech. docs Fétiche Maya, Zack Mc Kracken, Amos. Mois possède docs : F29, Beast, Capone, Seuck. Power Monger. **David BLAISE, 18, rue Melusine, 68850 Staffel-Felden.**

Amiga cher. contacts pour éch. jx. Demos. util. rép. ass. Contacts sér. **Emmanuel FORGUES, La Barre, 85210 Sainte-Hermine.**

Ech. jx ou util. sur PC ou PS/2 lect. 720 ou 1,44. Contact sér. tél. ou env. liste. **Yannick BARREAU, 74, rue Quincampoix, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.05.15 (ap. 20 h).**

Ch. contacts sur CPC 6128. Rapide et sér. env. Liste rép. ass. cher. lect. 5 1/4 Kortex + notice. **Guy GUEBELS, 43, rue Champetre, 6792 Halanzy (Belgique). Tél. : 63.67.72.90.**

Ech. jx sur ST env. listes, SVP. rép. ass. déb. acc. **Stéphane BARRE, 47, bd Mortier, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.61.06.57.**

Cher. contact pour PC et par modem dans le monde entier ! **Michaël GABRIELLE, 42, rue des Billodes, 2400 le Locle (Suisse).**

Atari ST, éch. jx + util. poss. : Toki, F29. Captive etc. Env. liste rép. assuré. **Laurent MASSON, 2c lot. Aragon, rue des Forières, 27460 Alizay. Tél. : 35.02.16.00.**

Ch. contacts sur ST pour éch. jx poss. : (Shadow Dancer, Fire and Brims Tome, Lemmings, Turrican 2, etc. **David SCHUWER, Les Hameaux du Château-vert, Placette Colibri n° 38. Tél. : 94.74.09.28.**

Rech. contact sérieux pour éch. jx sur CPC 6128 (poss. bat., Stunt Car, Nord et Sud). Rég. Yvelines. **Nicolas AUFFRAY, 23, rue des Prêcheurs, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.65.24.08.**

Ch. contacts sur A500 pour utils Demos jx Mecs Cools bienv. ! env. listes. **Dan EAGLE, 42, route de la Madeleine, Le Vieil, 85330 Noirmoutier.**

Ech. ou vds prg A500 jx dem. liste des Soft et px abonnement à bientôt ! **Jean-Charles (Leevingsoft) MACRIS, 114, rue Wergifosse 4630 Soumagne (Liege) belgique.**

Ch. contacts sur Amiga. poss. jx, utils et demos. Sér. et rapide. déb. acc. env. listes. **Sylvain SANCHEZ, 1, résidence les Hautes Plaines, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.82.98.79.**

Ch. contact sur ST. possède nbx jx. Rép. ass. **Alexandre FORTIS, 2, rue du Linot, 44700 Orvault. Tél. : 40.40.16.55.**

Cher. contacts sur CPC 6128 env. listes rép. ass. **Ludovic MARTINAGE, 11, rue Victor-Derode, 59800 Lille.**

Jx PC VGA coul. (Wing-Command + SM1 SSII, Italy 90, Flight-Sim³, F19) Liste sur dem. Px à déb. **Jonathan GROSSIER, 28, rue Francis-Poulenc, 08320 Aubrives. Tél. : 24.41.68.99.**

Rech. contacts sur PC 5 1/4. Env. listes. Rép. ass. (arnaq. s'abst.). **Stéphane HAZIZA, 2, rue Ernest Renan, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.93.30.60.**

Ach. jx ST ou éch. Env. liste sur DK ou feuille. Rép. ass. cher. prs. pour un Club. **Laurent BERNE, 7, place Deschamps, 42510 Balbigny. Tél. : 77.27.21.49.**

Ech. nbx jx sur Amiga, éch. copies K7 audio (Rock, Classique, etc.) contact sympa et durable. **Johannes ROGER, 37, allée Théodore-Dubois, 51200 Epernay.**

Ch. contacts sur Amiga. Possède Super jx. Tte l'europe est bienvenue ; **Fabbro LUCA, Place Stalingrad 2, 4326 Esch Alzette, Luxembourg. Tél. : 55.74.30.**

Ech. jx sur Amiga pas sérieux s'abst. Faites vite. **Bruno BONIFACE, 20, rue Bonnevie, 33130 Begles. Tél. : 56.85.50.28.**

Amiga ech. Mega jx et util. Env. liste rép. 100 %. Transformez Amiga en Mac/IBM ! Atari (util). **Michel CHEN, 27 bd Vielette, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.92.16.**

Ech. jx sur A500 + Mega ts pays. **Luc PLATBROOD, 17, av. de Prague, 6183 Trazegnies (Belgique).**

Vites ! je suis en manque ! éch. Lynx + jx + Fric (pas trop) ctre Megadrive + jx. Vite ! Merci ! Pas d'arnaq. Merci ! **Bruno VALLETTE, 210, route du Béaba, 88400 Xonrupt-Longemer. Tél. : 29.60.03.18.**

Contacts débiles sur A500 pour Eurybody. Env. listes. Rép. ass. **Noël HOUARD, 31, rue de Concy, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.42.55.49.**

Ech. ou vds ntés sur PC et Amiga. Rép. ass. Déb. acceptés. **Philippe BOUCHARD, 2, Trse de la Chapelle, les Camoins, 13011 Marseille. Tél. : 91.43.03.16.**

ST et Amiga cher. contacts sér. pour éch. Demos, utils, jx rép. ass. Bienv. à ts. **James GEDOUB, 234, av. Bouloche, 59279 Loon-Plage.**

Ech. log. Midi pr. ST. Midisong, Pao, Tx et Sons pr Roland Série « D ». Rép. rapide. **Edward GROSPIRON, 37, Montée Saint-Marcel, 38200 Vienne.**

Rech. contacts sér. sur A500 part. dans le monde (rép. ass.). **Miguel DISCART, 25, Chasse-Isabeau, 7334 Hautrage (Belgique). Tél. : 65.62.14.25.**

Amiga cher. contact sympa pour éch. ntés env. listes rép. ass. **Jean-Jacques BLARY, 117, allée François-Rude, 60100 Creil. Tél. : 44.25.40.05.**

Ech. Mega jap. + 8 jx + 2 jx, 8 bits + adapt., 8 bits + SG Figter contre 520 STE Gonfle ou 1040 STE. **Yves JANNIC, 12, rue Théodore-Botrel, 29790 Pont-Croix. Tél. : 98.70.47.70 (ap. 19 h).**

ST Man éch. nbx jx et utils sur rég. centre pos. Jx, log. Midi, utils. Déb. acceptés (si sérieux). **Cédrick PORTRON, 50, route d'Orléans, 45170 Saint-Lye-La-Forêt.**

Ech. logs sur 1040 STF. Cher. Redacteur 3 + docs divers. Env. liste. **Thierry BOUVIER, 38460 Saint-Hilaire-de-Brens. Tél. : 74.92.83.88.**

Ch. contacts sér. sur STF 520 pour éch. Rép. ass. ach. ou éch. Pin's publicitaires. **Eric AUGU, 4, allée Saint-Just, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.28.56 (ap. 18 h).**

Ech. jx NEC (Altered Beast, Mr. Heli, Barumba, Victory Rum, Thales of MP) ctre tt autre jeu Nec. Merci. **Etienne DERUBE, 103, route d'Evry, 91630 Leudeville. Tél. : (16-1) 64.56.27.11.**

Amigafan isolé veut éch. Soft 9 jx + cher. Club Amiga dans le 13 Vive l'Amiga ! **Romain GORA, Villa n° 4, les Coteaux de Veline, 13120 Gardanne. Tél. : 42.51.11.61.**

Vds jx sur Amiga px dérisoire. Déb. ou confirmés, téléphonez-moi. **Eric PIVET, Aérodrome de Bourg, 01250 Ceyzeriat. Tél. : 74.45.16.77 (W.E. uniq.).**

Ech. jx C64 (disk) poss. nbx jx. Turrican 2, Total Rec, Lotus, Esprit, Robocop 2 etc. Rép. ass. **Ludovic MODE, 11, rue des Brasseries, 7340 Paturages (Belgique). Tél. : 065/67.62.05.**

Amiga cher. contacts uniq. rég. Nantaise(44) pour éch. des jx et utils. **François-Xavier GALLON, 39, rue Alexandre-Olivier, 44220 Couëron. Tél. : 40.86.13.23.**

Ech. jx sur Gameboy (Dragon's Lair, World Cup Soccer, Qix, Kwirk). ch. autres jx. Urgent. **Pierre SCHNEIDER, 10, route de Pfaffenhoffen, 67170 Brumath. Tél. : 88.51.12.66.**

Rech. et éch. prog. pour calculateur. HD-48 SX (surtt le « Spleed--») + cartes d'application d'occas. **Lilian MORINON, 48, av. du 8 mai 1945, 69960 Corbas.**

Club CPC 6128 « Tiga » éch. jx util., jx. Rapide, sérieux jdre 1 tbre pour rép. **Eric KONSTANTY, Blesme, 51340 Pargny-sur-Saulx. Tél. : 26.73.78.12.**

Ech. sur SNK : Riding Hero et ML. la SNK pulvérise la SFC ! **Guillaume, 16, Square, H.-Balzac, Soisy-sur-Seine. Tél. : 60.75.20.76.**

Nouveau Journal dispo sur ST. Il est sur Disks). Bye ! (hebdo ou 2 fois/mois). **Alexandre. Tél. : 40.48.03.16.**

PC 5 1/4, 3 1/2, cher. bon contact, surtout intéressé par util. (et jx récent exclusivement). **Eric EMBID, 10, av. de la Source, 34200 Sète. Tél. : 67.51.08.07.**

Ech. jx sur NES. Cher. SMB 3 (version fran.) pour max. : 100 F. Rép. sur 36.15 Tilt à prixes ou écr. **Christian HELD, 17, av. des Pylones, 91170 Viry-Chatillon.**

Ech. jx VGA 3 1/2 sur PC AT env. liste vous avez un ST ? Ech. croisées poss. **Jérôme ANDRE, Marmousin, route d'Ambonil, 26800 Montoison.**

Amiga ch. contact pour éch. log. et util. pas sérieux s'abst. **Alan LE GOEC, 11, rue de l'échaudée, 27930 Le Vieil-Evreux. Tél. : 32.67.88.89.**

Rech. Dragon's Lair I et II et Autres env. liste urgent ! Rép. ass. vite ! **Franck FONTAINE, 110, rue Roger-Salengro, bât. E, 93700 Drancy.**

Ech. nbx jx et util. sur 520 STF. Env. liste. Rapide. **Etienne MEIGNAUD, Les Prés-Jaumés, 51160 Hautvillers. Tél. : 26.59.41.15.**

PC 286 Ega-VGA, éch. jx et util. ts formats. Env. liste. Rép. ass. (poss. SS2, Tennis Cup). **Nicolas ROBIN, Chemin du Château, 21110 Magny-sur-Tille. Tél. : 80.31.35.34.**

Ech. sur NEC Download + Ninjasp II Rit + Vigilante + Alice + Shinobi + Rastan II + Sonson + Baruwba ctre CDROM seul. **Wilfried LECHERBIONNIER, 11, rue de Turenne, 95560 Monts-Cult. Tél. : (16-1) 34.69.88.54.**

Ech. vds Demos, Freewares sur ST. Rép. ass. Arnaq. S'abst. **Vieu-Long, KONG, 20, rue de la Procession, 93250 Villecomble.**

Ech. ou vds Power Gloue sur Nintendo ctre 2 K7 ou 500 F. **Benoît MONTESSUIT, route des Bouvales, 74410 Saint-Sorioz. Tél. : 50.68.97.26.**

PC 5 1/4 éch : Wing Comm, Eye Of Beyolder, Sim Earth, Mods, Kick Off 2, King Quest 4 et Bc d'autres. **Patrick NEBOT, 33 bd, Charles-de-Gaulle. Tél. : (16-1) 34.10.14.58.**

Éch. Jx sur CPC 6128. Pos. Prince Of, Panza, North and South. Rech. Kick Off 2. **Anthony AUFFRET, 9, Hameau de Keralec, 29170 Saint-Evarzec. Tél. : 98.56.25.09.**

Ech. nbx jx sur ST déb. ne pas s'abst. Vds aussi du matériel. **Stéphane EYDELY, 12, rue du Baraillot, 33290 BLANQUEFORT. Tél. : 56.35.01.72.**

Cher. Contacts sur ST pos. nbx Softs. Vds cons. Vidéopac + 5 K7 + vds MSX Sony MB 500 F. **Max POWER, 57, rue Maneau de la Planque, 59710 Ennevelin.**

Cher. contacts sérieux sur Amiga. Rép. ass. Banlieu et rég. parisienne uniquement. **Patrick POITE, 10, rue Sainte-Geneviève, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.20.69.**

PC 286 VGA 3 1/2. Ch. contacts sér., ts pays. Ech. jx et util. poss. nbx Softs. Env. listes. Arnaq. s'abst. **Frédéric DONADI, Rue Fassin n° 8, 4030 Liège-Grivegnée (Belgique).**

Ech. jx sur Amiga poss. Env. 250 (ts genre). **Julien PARIS, 28, rue François-Trehu, 35400 Saint-Malo. Tél. : 99.56.64.84.**

A500 éch. simul. en ts genres. Ch. Désespérément Crazy Cars 2. Env. liste. Merci d'avance. **Gilles MATRINGE, Les Tours Machilly, 74140 Douvaine.**

Vds, éch. jx sur CPC 464 pos. (Puzznic etc.) et pour Atari STE et STF (Super Monaco, Swu) Dem. Ludovic. **Ludovic STASIACZYK, 266, rue Maurice-Garin, 80470 Saint-Sauveur. Tél. : 22.51.91.14.**

ST 1040/520 éch. tt (jx, utils, docs, Hard) env. liste ou tél. (music Master, Cal SL, obtenus 1/06). **J. Charles HUILLIER, 1, ch. des Charmettes, 26200 Montelimar. Tél. : 75.53.07.54.**

Ch. contact sér., pour éch. sur STF. Env. liste. **Laurent LAIGNEAU, 13, rue Robert-Fontesse, Trélon. Tél. : 27.57.00.89.**

Ch. contact sur STF. Jx et util. Poss. nbx jx env. liste. **Jean-Philippe DELATTRE, 26, rue de Six, 59150 Wattrelos.**

Ech. jx sur A500 Poss. nbx jx préféré, jx d'av. mais acc. aussi Arcade et autre. **Stéphane BLOT, 6, rue des Marais, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.83.19.75.**

Déb. Rech. utils. sur A500 (bureautique – PAO etc.) Merci d'av. **Eric CHOPIN, 32, rue Pierre-Legrand, 59800 Lille.**

Amiga cher. corresp. pour éch. jx. Bienv. aux déb. Rép. ass. **Daniel RENARD, 9, rue Georges-Bernard, 27000 Evreux. Tél. : 32.31.65.16.**

Urgent. Ech. jx, Demos sur C64/128 Disk et sur Amiga. Env. liste, ou tél. **Rodolphe HIBLOT, 3, résidence La Rhune, 64100 Bayonne. Tél. : 59.52.04.80.**

Ech. jx sur ST (Toki, Gods, Greats Courts 2) cher. jx de catchet de Chevaux, **Stéphane GASC, 16, allée de la Planchette, 45590 Saint-Cyr-en-Val. Tél. : 38.76.21.50.**

Ech. Megadrive 3, Superjx 2, Joyspad adapt. Jap. ctre Nec, Coregraf : 3 jx, 1 man. **Stéphane ABDELLI, 180, rue Professeur-Beauvisage, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.09.25.**

Rech. corresp. Atari pour éch. de logs. Vendeurs s'abst. **Ghislain LETELLIER, 3, rue Saint-Antoine, 53100 Mayenne.**

Ech. jx A500 (Toki Préhistorik Jeny Liste. Cher. carte télé. (ctre jx). **Richard FANCELLI, 4 av. Foch, 45170 Neuville. Tél. : 38.75.51.73.**

A500 ; cher. contacts pour éch. utis, sources, GFX, SFX et divers. Rép. ass. **Xavier DUSSIER, 13, rue Franche-Comté, 57525 Talange. Tél. : 87.80.60.56.**

Poss. nbx Demos, jx, utis, Docs. J'attends liste pour éch. sér. rapide. **Laurent FUMOUX, La Croix Saint-Bonnet, 63290 Puy-Guillaume.**

Amiga éch. jx, util., Demo. Env. liste. **Raphaël HORTS, 51, rue Saint-Antoine, 3651 Somzee (Belgique). Tél. : 071.21.88.71.**

Vds ou éch. sur C64 et PC nbx jx . Back Future 3, Prédator 2. Gremlins 2, Scooby Doo etc. Bye ! **Thomas OUAKIL, 10, av. Saint-Foy, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.81.51.04.**

Ech. Explora II sur Amiga ctre jeu d'av. (Zack MC Kraken, voyageurs du t, Loom). **Sébastien GRENIER, 36 bis, avenue d'Azereix, 65000 Tarbes.**

Ech. jx sur Amiga (ts niveaux acc.). Poss. ntés. **Hervé LE GUIFFANT, 12, rés. des Thermes, 78230 Le Pecq.**

Ech. Super jx pour A500 (Toki, Pegasus etc.). **Rubin TAL, 65 bis, Rte de Rochelongue, Résidence Chablis, Villa D, 34300 Agde. Tél. : 67.21.26.14.**

Ch. contacts sympas et dur. sur ST pour éch. env. liste. Rép. ass. **Frédéric BOURU, 14, rue Villers-Prés, 55400 Buzy.**

Ech. Vds, jx sur ST. **Cyril JARNIAS, 24, chemin-des-Grèzes, 26200 Montelimar.**

Atari ST cher. contacts rap. et sympas. env. liste. Rep. ass. **Mikaël BARBIER, 37, rue Vincent-Auriol, 44800 Saint-Herblain.**

Sharp PC-E500 ch. confrères pr éch. Pgrm. Basic et astuces, éventuellement création Club. **Jean-Yves GOURDON, 65, rue des Francs-Bourgeois, 91630 Cheptainville.**

Rech. contacts sér. et durables sur A500 et PC. **Philippe LAVRAIRE, 12, rue la Font-Saint-Martin, 03400 Yzeure. Tél. : 70.44.38.31.**

Rech. contact poss. Prédator 2-Narc. Vds Game Boy + jx : 600 F sur CPC 6128. **Damien BANCAL, 446, av. Louis-Herbaux, 59240 Dunkerque.**

Vds ou éch. Demos ST LES + récentes. Env. disq + tbre 3,80 F. Ch. auteurs Shareware, CTC Moi ! **David DUCASSOU, Route de Monségur, 40700 Hagetmau. Tél. : 58.79.43.01.**

PC 3 1/2 rech. Demo uniq. VGA coul. si poss. pas sér. s'abst. **Jacques BARTHÈS, rue Victor-Hugo, 16450 Saint-Claud. Tél. : 45.71.43.60.**

T'es un mordu du ST(E) ? Tu en veux toujours plus ? Alors contacte-moi. (jx et Demos). Déb. bienv. **Sébastien TRUTTET, 72 bis, rue Anatole-France, 59184 Sainghin-en-Weppes. Tél. : 20.58.51.28.**

Cher. prmeurs assembleurs et C sur Amiga ! Manifestez-vous. Rép. ass. **Marc ZIMMERT, 29, rue du Tiseur, 57960 Meisenthal.**

Ech. ou vds nbx jx Demos et util. sur A500 Demo. et env. liste rép. assur. uniq. Dept 27, 28, 76; rigolo s'abst. **Valère LAURENT, 2, résid. Bellevue, 27120 Menilles. Tél. :**

32.36.12.82.

ST ch. contacts pour éch. jx et util. rép. ass. si liste jte (Paris et rég). **Laurent JOUBERT, 38, rue Pascal, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.38.11.**

STF ch. contacts sympas pour éch. log. rapidité et sérieux ass. poss. nbx jx. **Bruno IRIART, 245 Av. de l'Adour, 64600 Anglet. Tél. : 59.63.01.38.**

Vds jx Amiga Toli, Eye Of the Beholder, Kick Off 2, Winning Tactils. Cher. Demos. **Laurent DUREUX, 5, rue Jean-Mermoz, 74400 Annemasse. Tél. : 50.37.89.31.**

Ch. contact sur C64 (éch., ventes). Env. listes. Arnaq. S'abst. (Ironlord, Turbooutrun). **Laurent CASAROTTI, 3, rue de champagne, 57190 Florange.**

Ech. sur PC AT TT Format jx et util. Rép. ass. à bientôt (VGA de préférence). **Gilles HERVE, 40, rue Auguste Rispal, 76600 Le Havre. Tél. : 35.25.32.56.**

Ech. Jx PC, Poss. nbx jx (Eye Of the Beholder, Space Quest 4) Déb. acc. 3 1/2 ou 5 1/4 env. listes. **Eric THOMAS, 6, allée des Mésanges, 44350 Guérande. Tél. : 40.24.96.85.**

Rech. contact sur Amiga pour DP, Demo, utils, bureautique, prgrtion. **Didier COLL, 54, rue Barbusse, 59490.**

Ech. nbx jx et util. sur ST. Env. listes. **Bruno LOUBET, Le Chanterose, rue Paul-Loubet, 26200 Montelimar.**

Ech. Pansa KB + cpt Blood ou jx NEC Barumba, SPC Inu 90 ctre 3D, construction Kit vds Core GFX 60HS : 650 F. **Mohand CHAALAL, 83, av. du Temps Perdu, 95000 Jouy-Le-Moutier. Tél. : (16-1) 30.32.12.69.**

Ech. jx sur Atari ST. Rep. ass. env. listes. **Jérôme QUENNEMET, 12, Rés. Bel-Air, 56890 Neucon. Tél. : 97.60.80.37.**

Cher. contact sur Amiga pour éch. d'idées solutions. **Marc BERETTI, 26, route de Benciugnu La Trinité, 20137 Porto-Vecchio. Tél. : 95.70.24.22.**

Ch. contacts sér. et rap. pour éch. jx utils Demos. Env. liste rép. ass. ST ou STE no prob ! **Olivier LESSAGE, BP.15, 51450 Betheny.**

Ch. contacts sur 1040 et 520 ST accepte tt le monde, rapide. **Nicolas KLOPFENSTEIN, 14, Hameau des Rigaous, Ch. de Pascal, 83140 Sixfours. Tél. : 94.34.42.56.**

Amiga éch. jx cher. Snow Bros + Nebulus 2 + Hydra + Epic. Poss. disc. + Toki + Chuck rock + Préhistorik. Env. liste. **Fabrice HELOIR, 8, rue Salvador-Allende, 54850 Messein.**

Ech. ou vds jx sur Amiga. Ch. contacts rap. et dur. sauf Lamers ! **Benjamin RASSCHAERT, 9/5, rue des Anges, 59300 Valenciennes. 27.33.47.02 (le W.E).**

Déb. en Turbo Pascal cher. contacts, prog. etc. sur PC. **Gui RULMONT, 119, Chauveheid, 84987 Chevron (Belgique).**

Ech., vds jx Megadrive (19 !) Poss. JBuster Boxing, Budokan, M.Resistance, Ambition Of Caesar etc. Rép. ass. **Francky DHIEUX, 15, rue du Pressoir, 10320 Bouilly. Tél. : 25.40.29.47.**

Ech. jx sur STF. Poss. Swiv, Rick Dangerous 1-2, Kick Off 1-2, Car Vup, Team Suzuki, F29, F16, ADS, ATF 2. **Arnaud BELLET-ODENT, 10, rue de l'égalité, 34290 Servian. Tél. : 67.39.24.65.**

Ech. jx sur Megadrive ou Jap. (Midnight, Super Volley). Ech. jx sur Game Boy (tortues, Mario). **Alain BOUGEAULT, 17, place Jacques-Brel, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.74.29.**

Vds ou éch. jx Toki, Supercars 2, GreatCourts 2, Wrath Of The Demon, Préhistoric, Lemmings. **Michaël MSIHID, 151, rue Léon-Maurice-Nordmann, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.31.07.**

Amiga éch. jx Poss. : Toki, Gods, PGA Golf, Shad. Dancer. Env. liste. Rép. ass. **Jean-Jacques BLARY, 117, allée François-Rude. Tél. : 44.25.40.05.**

Genial ! ts les Hits, sur C64 (disk) à 10 F pce ! Bât., Swiv, Back To Future 3, Skull 2, Cross. **Olivier DESMARS, 2, impasse des Courlis, 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.04.32.08 (ap. 18 h).**

Amiga ch. contacts pour éch. Softs rapide et sérieux. Rép. ass. **Jean-Roch AMILLY, 14, rue de Boulogne, 62520 Le Touquet.**

Ech. jx NEC : Blodia, Chan & Chan, Af. Burner 2, N-Zealand etc. Cher. Super volley Ball, Aero Blaster, F1 Circus. **Vincent. Tél. : (16-1) 60.11.69.91.**

Ech. jx sur Amiga. Pas sér. s'abst. **Christophe PASIAK, 29, chemin du Marais, 60510 La Neuville-en-Hez. Tél. : 44.51.68.85.**

Ech. jx util. sur STF rép. ass. **Bruno GRATTEPAIN, 4, rés. La croix des Ormes, 95500 Gonesse.**

Ech. sur PC 5 1/4 ou 3 1/2, jx ts genres déb. Welcome sur VGA. Env. listes rép. 100 %. **Didier OUVRE, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 42.04.76.53.**

Vds ou éch. log. sur PC 5 1/4 ou 3 1/2 poss. Sim City, Last Ninja 2, tortues, Xenon 2. Env. liste rép. ass. **Patrick BRUGEL, Pelaube, 12110 Aubin. Tél. : 65.43.32.92.**

Vds et éch. jx Mégadrive. Rech. Knock Out (Boxe) Pss. : Gynoug, Mickey Dynamike Duke, Shinobi. **Arold LECOMTE, Fasthotel, rue de la Porte de Lille, 59760 Grande-SYNTHE. Tél. : 28.21.90.20.**

Ch. contacts sur Amiga pour éch. jx. Ch. GFX et musiques en vue. Création. Demo. Cher. Modem pour Amiga. **Nathanael, 74, rue Michelet, 62800 Lievin, 36.14 RTEL2-Bal : Speedy-Boy.**

Cher. contacts sur CPC 6128 poss. F16, Combat Pilot, Super Monaco GP et d'autres. **Thierry FRACHE, 1, allée des Melites, 91150 Etampes. Tél. : 80.36.05.53.**

PC VGA 3 1/2, 5 1/4. Ch. contacts pour éch. jx. Poss. KQ 5. FS4, F19, TD3 D.Boot, Red. Baron. **Benjamin LEROY, 13, rue de Bourgogne, 21560 Couternon. Tél. : 80.36.05.53.**

Ech. jx sur Mégadrive et Game Boy sur MD pos : GPMonaco Parius II sur GB (Gargoylequest). **Frédéric BEDOUET, 6, rue de la Noue, 45380 La Chapelle-Saint-Mesmin. Tél. : 38.88.26.80.**

Ech. jx sur PC 5 1/4 et 3 1/2, sur Lyon. Env. liste. **Macime ROCHE, 42, av. Leclerc, 69007 Lyon. Tél. : 72.73.16.84.**

PC 5 1/4 et 3 1/2 éch. jx (Populous, Ultima 6, TD 3., Wonderland. Env. listes. Arnaq. s'abst. **Jonathan PERRET, 16, rue de la Belgique, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.54.75.**

Cher. contact super Cool pour éch. (jx, Demos) sur A. 500 env. liste. rép. ass. **Thierry MAIRE, 13, place-de-Gaulle, 57157 Marly. Tél. : 87.63.45.51.**

Ech. Logs ts genres. Env. liste. Rép. ass. (PC), cher. contacts sur. et sér. **Emmanuel SIMON, 96, rue Hoyoux, 4040 Merstal (Belgique).**

STE avec carte XT cher. contacts ST et PC pour éch. env. listes bienv. à ts. **Thierry PINNA, 7, rue de l'Isard, 66340 Osseja.**

Cher. contact sér. sur 520 STF. env. liste. **didier VEREECKE, 30, rue Charles-Denvynck, 62320 Rouvroy-sous-Lens.**

Déb. Amiga ch. contacts. poss : Running Man, Hybris, Indianapolis, Cadaver. Docs et utils (15 jx). **jérôme ROLLIN, Rue du Docteur-Lionnet, 15100 Saint-Flour. Tél. : 71.60.40.93.**

Sida ! The New Group : Exch. Soft Wares only EGA/VGA ! All. Sizes. Send your Pist (not For Novices) to. **D. DEBUSSCHERE, av. F.-B.-Kalken, 5 De : 50, 1070 Bruxelles (Belgique).**

CLUBS

Groupe légal ST rech. T. bon GFX Mands le 06 de préf. Env. réalisations, rép. ass. pas sér. d'abst. **The CONCEPTORS, BP. 112, 06220 Vallauris.**

Vds CPC 6128 + Pistolet + 100 jx + Editeur copieur Geg- **Patrice GOHIER, 6, rue Blon-Blum, 02840 Athies-sous-Laon.**

Super Club Dompubs 100 % sur ST et PC. Catl. sur dem. cher. contact sur 800 XL. **Laurent MATHOUT, THE COMPUTER'S DOMPUBS CLUB, 1, rue Alix-Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.37.95.58.**

Ech. jx et demos sur STE. J'ai : Sh. Dancer, Lotus, Speedball 1 – 2, Gods, Leming, Pang, Cabal, F.29, Golaxe. **Michaël GALLICOT, 14, rue Defrance, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 48.08.07.17.**

Diffuse nbx Dom.-Pub. sur Amiga. Catal. ctre 2 tbres à 2,30 F. **B.K.A. Domaine Public. BP. 35, 95560 Montsoult.**

Micro Mag, le Super Fanz CPC-ST, Sort Son N° 4, en sept. ! Tests de jx ST 1 CPC, Listings. Prgrtion CPC, Fanzines. Env. tbre : 3,80 F. **MICRO MAG, 123, av. des Saules, 59910 Bondues.**

Club C64/128 diffuse des tonnes de dom. Public. Import USA et Allemagne. **Yannick BOCHET, Club CCCU, BP. 39, 49110 Saint-Pierre-Montlimart. Tél. : 41.75.16.55.**

Rech. Club ST(E) sur Paris/Rég.. Ch. contact sur ST(E). **Vincent, 105, rue Ernest-Savart, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.51.65.40.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 94

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ **ACHATS**

☐ **VENTES**

☐ **ÉCHANGES**

☐ **CLUBS**

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

New ! Club Megadrive avec Son Mag. env. env. tbrée. **Sébastien ARNOUX, 92, av. Georges-Clémenceau, 74300 Cluses. Tél. : 50.98.91.87.**

Vds jx sur Amiga à bas px.**Olivier GASQ, Montagneux, 42600 Montbrison.**

Cher. Solution complète de Free ou tt Indice ou contacte pour avoir la solution. **Jean-Luc DUBOIS, Résidence La Mare-des-Noues, Bat. M. Esc. 1, Appt. 102, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.14.55.94.**

Rech. Club Nintendo. (Env. de Dijon). **Jean-Luc DA-Pont, 21270 Drambon, Rde du Cimetière. Tél. : 80.36.13.43.**

Nbx log. du Dom. Pub. pour Atari, Amiga et Comp. PC. Catal. grat. sur dem. **IFA, 59680 Cerfontaine. Tél. : 27.65.58.11.**

Club cher. graphiste pour Demos. **Pascal ROY, 91, chemin des Garennes, 73190 Saint-Baldoph (ap. 19 h). Tél. : 79.28.22.33.**

Vds Cracks et orig.**Jordan CORPORATION, BP. 152, 62220 Carvin.**

Nv ! Club Amiga proposant nbx disks à bas px. N'hésitez plus : rép. 100 % ! **AMIGA COMPUTER CLUB, 21, rue Saint-Martin, 27950 Saint-Marcel.**

Chaos Corp. on PC-Comp. are Looking for more girls to juin our group ! Keep computing ! **Miss Hack of Chaos Corporation, 29, av. des Violettes, 1640 Rhode-Saint-Genèse (Belgique).**

New ! Club Megadrive et son Mag. Le Mag. est dispo ctre 2 tbres à 2,30 F. Éch. de jx gratuit. **Sébastien ARNOUX, 92, av. Georges-Clémenceau, 74300 Cluses. Tél. : 50.98.91.87.**

Européen ST un Club ou l'on trouve tt ce que l'on cher. en plus, on est sér. et réglo.**Bruno DUGAS, Rue du 18-juin, 82350 Albias.**

Ch. Clubs Atari (env. de Pau Dp. 64). Cher. contact sur 520 STF (déb. bienv.). **Christophe MARAIS, route de Tarbes, 64530 Pontacq. Tél. : 59.53.63.52.**

Prmeur amateur sur ST cher. contact maitrisant GFA pour former petit groupe sympa sur Montpellier.**Benoît GALLY, Domaine de Massan, 1, allée Alicante, 34670 Baillargues.**

Amiga : Adhérez au Club Synapse, Multiservice : Soyez sér. de tt niveaux et surtt cool ! **Olivier BECHARD, 20, rue Pasteur, 30129 Manduel. Tél. : 66.20.46.48.**

Hi Frenca Scene ! contact me for some Coping Friendship, or Legal Swapping ! no disk no answer no lam.**Optimal, BP. 24, 6220 Fleurus (Belgique).**

Cad Software ch. tt créateurs sur Amiga pour compléter équipe de développement. CAD Software. **Tél. : 89.06.38.96.**

Amigafan, vous voulez ds jx, util, Dp Demos. Nbx logs à votre disposition. Rép. ass.**Roland CIVET, 77 b, rue de Frameries, 7340 Paturages (Belgique).**

Diffuse nbx DP sur Amiga + rech. Sponsors en vidéo et informatique (Commodore) 1 tbre pour rép.**Production THE COMMODEXPLORER/CORSAIRE P., A6, La rocade, 91160 Longjumeau, Association loi 1901 déclarée.**

Club éclipse 500 en Vendée pour A500 env. questions et suggestions. **Fabrice HERMAND, CLUB ECLIPSE 500, 11, rue Gustave-Charpentier, 85100 Les Sables-d'Olonne. Tél. : 51.32.44.13.**

Vous possédez un PC ou une Megadrive, le Club Zythum est là avec de nbx jx. **Bertrand GENOT, 7, rue des Graviers, 25150 Pont-de-Roide. Tél. : 81.92.42.84.**

Club Maniacs sur Amiga cher. Amateurs de jx d'Aventure pour éch. jx et coups de mains.**Olivier CLERC, 1687, Vuisternens-RT (Suisse).**

DP sur Atari et PC à bas px, le Club cher. électroniciens, codeurs etc. Cher. personne avec scanner. **Laurent MATHOUT, THE COMPUTER'S DOMPUBS CLUB, 1, rue Alix Marquet, 58700 Premery. Tél. : 86.37.95.58.**

Continuez d'écrire au Club méga désolé pour ceux qui n'ont pas eu de rép. on est débordé ! **Laurent RIDET, 3, bd du Nord, Résidence les Conques, 30133 Les Angles.**

Contact vs Only For Abo's Modem ! Amiga and PC.**THE SUBSOFTWARE, BP. 28, 1170 Watermael-Boitsfort-1 Belgium.**

Gfxman ch. contacts sur A500 pour créer demo ou autre. Vous êtes fou d'Amiga ? on est fait pour s'entendre. **ZOON D'AMIGANIMAGIC, 41, ch. Saint-Bruno, 38700 Corenc See you Zoon and Good Boot.**

Ech. ou vds Dompubs sur ST. Poss. nbx Sound Tracks & Demos. Env. liste. Rép. ass.**Olivier NAON, 36 bis, rue du Bois Chatel, 93110 Rosny-sous-Bois.**

Tennis : vds sac Kennex Pro Comby Bag, qui peut contenir 5 raquettes. TBE : 300 F (utilisé qu'une fois). **Alexandre MIRZAYANCE, 13, les Savoyances, 74200 Thonon. Tél. : 50.70.46.44.**

Rech. Sponsors et/ou exposants pour manifestations Amiga sur Paris. Amaq. s'abst.**Joseph DIASIO, Quartier Mermoz Bat. D2, 54240 Joeuf.**

Club ST(E) cher. contacts pour éch.. Cher programmeur en Gea ou Stos (inscrit Gratos) déb. admis ! ok ! **Laurent QUINTIAN, 72, Traverse des Vagues,83140 Dix-Fours. Tél. : 94.07.03.76 (h.r.).**

Clubs ST : nbx logs en consultation par la poste (même France) à 25 FF/disque ! Liste gratuite.**EMC, BP. 50, 4400 Flémalle 1 (Belgique).**

Essayez le RTC du club Megaland ouvert 7j/7 de 22 h à 8 h. Vous y trouverez un téléchargement ST de 31 Mo. **CLUB MEGALAND, BP. 51, 91430 Igny. RTC : 69.85.34.91.**

Goon vidéo vds jx Gameboy, Fish-Dude Solarstriker Alleyway, Duck-Tales : 100 F pce. **Julien SKROBEK, 21, rue des Bois, 95130 Franconville. Tél. : (16-1) 34.13.84.01.**

Le Groupe Hant Diffuse sur Amiga + de 600 disk de Dom-Pub (Demo, music, util). Dem. notre catal.**Stéphane THULLIER, 9, rue Georges-Basquin, 59810 Lesquin.**

Club Vds Softs très b. px. Déb. acc. Rép. ass. Only Amiga. **David CHEREL, 14, rue Fardel, Pommeret, 22120 Yffiniac. Tél. : 96.34.36.78.**

Mon PC 3 1/2 est malade. Son antidote : des jx à bas px qui pourra le guérir ? Pitié, env. listes.**Morgan SALLEY, 14, av. Aristide-Briand, 50100 Cherbourg.**

MSX2/2+ Tr Disk Digits Club revue sur disk 720 KA rens. ctre tbre.**Patrick LEGON, 96c, rue P.-de-Lassalle, 69004 Lyon.**

Atari ST Over 3000 Programs are Waiting for you. Asm sources Demos disk Mags Games. Write now ! **Bicini FEDERICO, Via Cometa 4, 06100 Perugia (Italy).**

Encore plus de demo, d'util., de jx du dom. pub pour Atari et Amiga. Super Cata. ctre 3,80 F.**DOM'PUBS DIFFUSION, 10, rue du Vergeron, 38430 Moirans.**

Cher. Club Amiga ds la reg. Rhône-Alpes pour éch.**Cyrille MAUCCI, 9, chemin des Mimosas, 73100 Aix-les-Bains.**

Club ST cher. correspondant pour nv. jeu + utils déb. admis. Non sér. s'abst. rép. ass. **Didier RUAULT, 43 bis, rue du Gal de Gaulle, 34560 Villeveyrac. Tél. : 67.78.09.07.**

Vous cher. des contacts sur ST : une seule adresse. **Olivier TSCHANZ, av. Jomini 9 Mea, 1580 Avenches CH Suisse (uniq.). Tél. : 037.75.11.38.**

Ass. rech. membres cotisation : 30 F/an uniq. Suisse. **Ass. Informaticiel, C/o CENTRE DE LOISIRS PRILLY, Rte de Renens 22, BP. 112, 1008 Prilly (Suisse). Tél. : 021.24.72.54.**

A500 ech. jx en Europe rép. ass. env. liste. **Richard PANG, 46, rue François-Isautier, 97410 Saint-Pierre.**

Dans Quick n° 2 des Tests, des prewiews, 1 jeu d'aventure, cours de Basic, Env. 1 disk + 1 tbre à 3,80 F. Tél. : Nicolas SEVEZ, Impasse du Marais, Mouxy, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.88.01.93.

Nveau Club ST cher. adhérants pour éch. jx, astuces, docs, etc.**Nicolas SCHAR, 70300 Ailloncourt.**

Vds sur Amiga jx. **Tél. : 28.60.48.97.**

Ch. contacts sér. sur Sega 8 bits, mégadrive, annonce sér. réservée aux bretons. **Olivier ROZEC, 44, rue Commandant Groix, 29200 Brest. Tél. : 98.03.54.69.**

Club Amiga vds Soft Maison de grande qualité. *B10, Zodiac, Agenda et *Scrabble très joli. Chèque de 39 F. **Thierry KENNEL, 10, rue Diebold-Lauber, 67500 Haguenau. Tél. : 88.93.87.87.**

Amiga : cher. câble Midi. Sources K-Seka (Demo, jx, etc.) pour éch.**Pascal IRACA, 51, allée du Frêne, 13500 Martigues.**

A500 : GRP. Cher. contacts pour Swapping, Demos Only. Cher. Coder assem. Vds Handy Scanner type 4 : 1 000 F ! **Vincent. Tél. : 76.52.24.49.**

Cher. Joueurs acharnés sur Countdown pour éch. de Trucs et astuces pour le superbe jeu.**Joe FRIDAY, 36.14 RTEL1.**

Le Club Emerald Mine Amiga attend ts les Fanas de ce jeu. Chaque mois des tableaux inédits. **Luc JEANJEAN, 11, rue Raoul-Sarnet, 30800 Saint-Gilles. Tél. : 66.87.35.65.**

Vous êtes indépendants et les jx vous intéressent (CPC, AM, ST, PC et Mac). Contactez-nous. **TWINFACE GROUP, 5, rue de Taillet, 66100 Perpignan. Tél. : 68.50.29.91 (ap. 19 h).**

DIVERS

Vds A500 1 mega + péri. + interface Midi + 30 disk + tapis + joy + joy U., ss gar. : 3 800 F. **Nicola SANTAMARIA, 7, rue Léon-Paulet, 13008 Marseille. Tél. : 91.71.98.66.**

Vds Master System + 5 jx (Shinobi, Out Run, After Burner, Cyborg Hunter, Hangon) + control stick (âge : 1 an) : 850 F. **Gaël MOAL, La Voinerie, 44330 Vallet. Tél. : 40.36.23.67.**

Vds lect. disk 1541 + moni. vert + câble péri. + man. + nbx jx, 4 disk/11 K7, TBE : 2 300 F (ou vds séparé). **Alain USSELMANN, 111, résidence Beau Soleil, 52320 Froncles. Tél. : 25.02.33.94 (ap. 18 h).**

Vds Arc + sac + stabilisateur + flèches + carquois + revue débutant + acces. divers. Px : 750 F à déb. **Jovyann LEBLANC, 1, allée des Fougères, 78540 Vernouillet. Tél. : (16-1) 39.71.86.41.**

Vds MO 5 + lect. K7 + cray. opt. + ext. jeu et mus. + livres + 30 jx ét. neuf, le tt : 2 000 F à déb. **Stéphane HEINIS, 34, rue de la Suisse, 68480 Pfetterhouse. Tél. : 89.25.72.14 (ap. 18 h).**

Vds calculatrice Casion FX8500G, nbx prog. personnels, ss gar. (ach. déc.), val. : 750 F, vdu : 600 F. **Stéphane GIANNOTTI, 7, sentier des Tarterets, 91100 Corbeil Essonnes. Tél. : (16-1) 64.96.76.80.**

Vds MD + man. Autofire + enceintes + Vermillion + Klax + Ap Golf + James Pond. : 2 000 F. **Bruno PIERRE, 1/115, résidence des Fontaines, rue M.-Berthelot, 92800 Puteaux, La Defense. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.**

Exeltel-EXL100, vds ou éch. nbx log., jx, util., éduc. Dem. liste. **Xavier LOOTEN, 334, rue André-Boulloche, 59279 Loon Plage. Tél. : 28.27.38.27.**

Sons pour synthés : M1/1R, DX/TX7, D50/550, D10/20/110, MT32, K1/5, FBO1, TX81Z, T1/2/3. **Ludovic GOMBERT, 1, allée des Jonquilles, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : (16-1) 34.60.03.95.**

Vds très nbx jx pour Spectrum (150) : Rainbow Island, Hard Drivin, à partir de 20 F. Liste. **Nicolas ESPOSITO, 196, rue des Voisins, 60400 Béhéricourt. Tél. : 44.43.05.01.**

Vds synthé. Yamaha PSR4600, TBE : 8 000 F. Vds chne Hi-Fi JVC, TBE complète : 4 700 F, rég. Paris uniq. **Thierry DINTRAS, 229, rue Edouard-Vaillant, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.47.42.76.**

Vds moni. mono + pied + switcheur d'écran (ss gar.) : 1 000 F. **Fabrice DUCOUDRE, 21, rue Pierre-Curie, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.10.26.90.**

Portable Toshiba 512 Ko, mod. T1000 + impri. jet d'encre Diconix 150+, ss gar. avec accus, transfos, câbles. Px : 6 000 F. **Daniel LEROY ADISSON, La Cropte, 24380 Vergt. Tél. : 53.06.76.46.**

Vds impri. Citizen Swift, 24 aig. comp. Epson IBM NEC, ss gar. : 2 000 F, possible expédition. **Patrice JOUAN, 7, rue Damis, 80000 Amiens. Tél. : 22.91.27.34.**

Affaire ! Vds impri. Citizen 1200, très BE, gar. FNAC 1 an : 1 000 F, Paris et rég. **Arnaud MOREL. Tél. : (16-1) 47.41.04.39.**

Vds 60 jx à très b. px (10 à 100 F), pas sérieux s'abst. **Marceau LIMOUSIN, 42, rue de Paris, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 48.93.60.22.**

Vds C. Wrestler, J. Warrior : 250 F les 2, 150 F pce. Ach. Splaterhouse, Neutopia, F. Soccer, F.M. Tennis : 200 F, 250 F pce. **Bernard MARTIN, 10, rue Charles-Ferré, 38400 Saint-Martin-d'Hères. Tél. : 76.25.63.46.**

Vds CB Jackson President + 3 ant. + alim. 12 amp. + TOSmètre : 3 000 F. **Franck VESCO, 50, rue Jacotot, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.16.34.**

Vds Epson QX10 + impri. RV90 + lect. 5 1/4 + modem + émul. Minitel + carte générateur de caractère. Px : 1 500 F. **José RIBEIRO LOPES, 14, rue Paul-Cezanne, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.61.32.**

Vds impri. 24 aiguilles : Star LC 24-10, ss gar. + ruban neuf, état neuf, TBE : 2 100 F. **Grégoire MARY, 6, rue Mouton-Duvernet, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.40.76.58.**

Vds Toshiba 1200 FD + lect. ext. 5 1/4 + impri. Olivetti, le tt : 13 000 F. **Denis BECK, 30, rue du Canal, 68300 Village-Neuf. Tél. : 89.69.33.06.**

Vds super Volley Ball, Golden Axe, Moonwalker et Tournament Golf : 250 F l'un ou 900 F les 4, rech. Fantasia. **Stéphane VALLE, 17, rue Roland-Champenier, 58000 Nevers. Tél. : 86.59.15.51.**

Urg. ! Vds ZX Spectrum + 2 + de 60 jx + doc. + livre + joy exc. état, sacrifié, le tt : 1 500 F à déb.**Gilles SAUBIN, 14e Rue, 16, cité Berliet, 69800 Saint-Priest.**

Vos demos, compils, tools chez.**Marc ZIMMERT, 29, rue du Tiseur, 57960 Meisenthal.**

Vds jx pour Spectrum 48 K et 128 K : 30 F le jeu. Liste sur dem. (Platoon, Crazy Cars, Green Beret, etc.).**Florent BRISON, 21, allée de Guyenne, Les Piedaloues, 89000 Auxerre.**

Vds Rdipc XT (8 Mhz) CGA coul., DD 20 Mo, lect. 5 1/4, souris, joy, câble minitel, nbx log., TBE : 4 000 F. **Jérôme LENZOTTI, 9, chemin de la Valorière, 30390 Aramon. Tél. : 66.57.04.03.**

Vds disq. 3 1/2 : 5 F l'unité (disqu. pleine). **Damien PASQUIER, Etables Ceignes, 01430 Maillat. Tél. : 74.75.75.33.**

Vds jx ADD 2e édit. (5 mois). Px neuf : 388 F, px vte : 100 à 260 F à déb. **Daniel MEYER, 58, place Suzanne-Lenglen, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.55.84.51.**

Vds journal « La petite bidouille » pour ne plus mourir ! pas cher. **Pascal MEYROU, B.P. 56, 33350 Castillon-la-Bataille. Tél. : 57.40.09.37 (le soir).**

Vds Tandy 1000 EX + moni. + impri. + util. : 6 000 F (px à déb.) (640 Ko + CGA). **Bastien ESTEBAN, 19, rue des Barthes, 64600 Anglet. Tél. : 59.52.03.39.**

Vds Goupil G5 386SX 20 MHz 8 Mo, DD 60 Mo + lect. 3 1/2 1,44 Mo et 5 1/4 1,2 Mo + écran VGA + imp. Citizen. TBE : 17 500 F. **Huy Phyong PHAN, 23, rue Edmond-Nocard, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.76.26.86.**

Vds impri. Epson 2 X 800 1 an. Px : 1 200 F. **Pascal COUDE, 45, avenue de Beauregard, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.80.99.42.**

Exclusif ! Vds Tilt n° 35 à 85. A partir de 10 F n° 35 à 67, 15 F n° 68 à 85, HSérie : 20 F ou le tt 600 F ! **Xavier PAUVERT, 168, rue Maurice-Arnoux, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.54.43.73.**

Vds ori. en trio de Wrath of the Demon rick D 2 et Barbarian 2. Très bon px. **Renaud BROCHE, 11, impasse des Chardonnerets, 63800 Cournon. Tél. : 73.84.44.62.**

Vds 3 jx : F19, px : 160 F, ESS : 80 F et Fighter Bomber : 110 F. 325 F les jx. Vite. **Christophe DIDIER, quartier Payannet, Station Total Didier CD6. Tél. : 42.58.00.53.**

Vds carte sound blaster 1 350 F. **Nicolas OLLE, 12, avenue Reille, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.96.64.**

Vds 286 EGA 2 Mo de RAM : 3 000 F, 286 EGA 4 Mo de RAM, DD 20 Mo : 5 000 F, Printer 80 Fax Auto Color. **Patrick LAMI, 22, square du Nord, 95500 Gonesse.**

Génial ! Vds lect. ext. 3 1/2 + hard copieur : 750 F (Atari ST) + revue : 8 F : Tilt, Gen4, Micro News, joys. **Vincent ZANINI, 99, avenue de l'Industrie, 74970 Marignier. Tél. : 50.34.56.95.**

Vds jx : Cabal 100 F, Vigilante 90 F, disc 100 F, Operation Steath 150 F, Twinworld 120 F, Wild Steets 100 F. **Christian DELAIRE, 7, place de la Gare, Triel. Tél. : 39.70.97.07.**

Vds t.texte Kindword 2.0 (jamais servi) : 400 F. **Laurent RIVATON, appt 313, 69, impasse Villemardouin, 34090 Montpellier. Tél. : 67.63.09.39.**

Vds Toshiba portable T3100/20, TBE, très peu servi, val. : 25 000 F, cédé à 17 000 F à déb. + log. + discs. **Sylvio RASOLONIRINA, 97, rue Cheret, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.03.76.**

Vds VG 5000 avec 1 jeu, 1 util., 1 interface pour man. Px : 500 F le tt. **Christophe GEROME, 62, rue Capitaine-Simon-de-Chatellus, 88500 Bettoncourt. Tél. : 29.37.06.52.**

Vds K7 Spectrum : Kick Off, Leader Board, Eureka, Batman, Matchday 2, Green Beret + boxe, tennis, échecs : 25 F pce. **Thomas PINEL, 36, rue Mederic, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.35.21.**

Port AST 386SX, 20 Mhz, 5 Mo RAM, 20 Mo HD, 1,44 Mo, 3 1/2. Val. : 34 000 F, vendu : 23 000 F + souris Ballpoint incluse. **Christophe. Tél. : 42.75.11.03.**

Vds Colonel's Request : 199 F (neuf : 427 F) et éch. d'autres jx, Conq. of Camelot, Chess 2100, Lord of Ring,... **Fabien MIRA, 14, Jardins de la Licorne, 83240 Cavalaire. Tél. : 94.64.10.95.**

Vds Micro Espion haute qualité : 200 F. Vds PB1000 calculatrice graph. Basic, assembleur, 8 Ko, TBE : 1 000 F. **François BOULHOL, 31, rue V.-Komarov, 69200 Venissieux. Tél. : 72.50.44.66.**

Vds D7 3 1/2, 35 F la bte de 10, à saisir rapidement ! **Didier, 94270 Kremlin-Bicêtre. Tél. : (16-1) 46.70.59.70.**

Neufs : Profimat + 2 livres ass. : 300 F, Macadambumper, Tonictitle, Wanderer : 80 F chaque, compilateur GFA 2.0 : 100 F. **Pascal OLIVE, quartier Saint-Marcel, rte d'Ansouis, 84530 Villelaure. Tél. : 90.09.85.06.**

Vds 2 barettes d'ext. mém. STE : 390 F et cart. multiface ST : ach. : 720 F, vendue à 190 F. **Romuald BOUSSARD, 5, rue Resal, 25000 Besançon. Tél. : 81.88.76.38.**

386 jx 3 1/2, 5 1/4, 1 Mo, HD 20 Mo, Suga. souris, DOS 4, Windows, nbx util. et jx VGA, joy, 1 an, neuf, câble minitel : 12 000 F. **Christophe CASTILLO, quartier Bauquère, 13110 Miramas. Tél. : 90.58.42.46.**

Vds HP28S + « maîtrise HP28S » (ex. et appli.) + « Voyage au centre HP28S », gar. 18 mois neuf : 2 500 F, vd : 1 500 F à déb. **Jean-philippe BES, Le Grezel, 82440 Mirabel. Tél. : 63.31.02.34.**

Vds Tandy 1000 HX RAM 640 Ko, 3 1/2 + mon. coul. CM32 + imp. DMP 132 + 2 joy + Deskmate 2. Px : 8 000 F, exc. état. **Vincent BOYER, résidence Chantereyne, 14, tour du Mont d'Urville, 50100 Cherbourg. Tél. : 33.94.62.81.**

Archimèdes 310 + carte accélératrice ARM3, 30 Mhz + ROM Riscos + log., exc. état. Px : 6 500 F. **Laurent THORIGNY, 20, allée Eugène-Pottier, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 64.68.22.70.**

Vds diverses revues informatiques hebdogiciel n° 119 à 168, Tilt, Micro V.O., L'Ordinateur individuel... **Michel SOULIER, Chanteloube, 43300 Auvers. Tél. : 71.77.87.17.**

Vds 44 numéros de Tilt et 28 numéros de SVM : 3 F le numéro ou 150 F le tt. **Marc PERRIER, 32, rue du Javelot, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.92.11.**

Vds Tilt n° 1 à 92, faire offre. **Kishor SAINT-JEAN, 7, rue Baldung-Grien, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.35.08.95.**

Enquête "Machines" - Tilt

Si nous parlions de vos machines? Nous vous avons certes déja demandé avant les vacances qui vous êtes, où vous habitez, l'âge du capitaine... Pour mieux vous connaître et mieux vous satisfaire, Tilt vous demande encore un peu de votre temps. On y va?

Renvoyez ce questionnaire dûment rempli à:

Tilt - Enquête machines
9-13, rue du Cl Pierre Avia
75754 Paris CEDEX A5

Qui êtes vous?

A- VOUS ETES DE SEXE :

Masculin: O Féminin: O

B- QUEL AGE AVEZ VOUS?: ______

Vous possédez:

1- Un micro-ordinateur:

A-. AMSTRAD:

CPC cassettes O
CPC/CPC+ disquettes O

B-. APPLE:

Mac mono: O
Mac Couleur: O
Apple II: O
Apple II GS: O

C-. ATARI:

520 ST/STF O
1040 ST/STF: O
520 STE ou 1040 STE O
Mega ST: O
Mega STE: O
Disposant d'un disque dur: O

Votre ordinateur dispose au total de ______ de mémoire vive.

D-. COMMODORE:

C64/128: O
AMIGA 500: O
AMIGA 1000: O
AMIGA 2000: O
AMIGA 3000: O

Disposant d'un disque dur: O

Votre ordinateur dispose au total de ______ Mo de mémoire vive.

E-.PC et compatibles:

AMSTRAD PC 1512: O
Autres PC AMSTRAD: O
ATARI: O
COMMODORE: O
COMPAQ: O
IBM: O
TANDY: O
THOMSON: O

Autres, précisez: ______________

Votre PC est équipé:

d'un microprocesseur:

8088 ou NEC V20: O
8086 ou NEC V30: O
80186: O
80286: O
80386sx: O
80386: O
80486sx: O
80486: O

cadencé à quelle fréquence? ______MHz.

d'une carte graphique:

CGA couleur: O
HERCULES monochrome: O
EGA: O
VGA ou VGA étendu: O
Tandy: O
Amstrad 1512: O

de lecteurs de disquettes:

5" 1/4 de 360 Ko: O
5" 1/4 de 1,2 Mo: O
3" 1/2 de 720 Ko: O
3" 1/2 de 1,44 Mo: O

d'un disque dur: O

de quelle taille? ____ Mo.

d'une souris: O

d'une carte sonore: O

AdLib: O
Sound Blaster: O
Roland MT 32: O
Autres, précisez: ______________

Votre PC dispose au total de _______ de mémoire vive.

F-. Autres micro-ordinateurs, précisez:

____
____
____
____
____

Utilisez vous votre micro-ordinateur pour (plusieurs réponses possibles!):

jouer: ○
votre travail: ○
dessiner: ○
faire de la musique: ○
programmer: ○
apprendre: ○

Que manque-t-il à votre ordinateur pour que vous puissiez le qualifier de "parfait"?

____
____
____
____

A votre avis, quel est le meilleur micro-ordinateur du marché?

____

2- Des périphériques:

A-. Imprimante:

à marguerite: ○
matricielle 9 aiguilles: ○
matricielle 24 aiguilles: ○
jet d'encre noir et blanc: ○
jet d'encre couleur: ○
laser: ○

B-. Scanner:

à niveaux de gris: ○
couleur: ○

C-. Ecran:

monochrome: ○
couleur: ○

D-. Modem:

interne: ○
externe: ○

3- Une console de jeu:

A-. AMSTRAD GX 4000: ○

B-. ATARI

2600 VCS: ○
7800 VCS: ○
Lynx ○

B-. NINTENDO:

Game Boy: ○
NES 8 bits: ○
Super Famicom (Super NES): ○

C-. SEGA:

Megadrive (Genesis): ○
Sega 8 bits (Master System): ○
Game Gear ○

D-. SNK Neo Geo: ○

E-. NEC

Core GrafX (8 bits): ○
Super GrafX (16 bits): ○
Turbo GT: ○

F-. Autres, précisez:

____
____
____

Décrivez votre (vos) machine(s) en quelques mots:

____
____
____
____

Quels sont les qualités / les défauts de votre console?

____
____
____
____

Quel(s) matériel(s) envisagez-vous d'acheter avant Noël (micro, consoles, périphériques)? Indiquez le prix que vous comptez y mettre:

____
____
____
____
____
____